

No.11
$18.00
POSTERS DOBLES
AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU
VANGUARDIA EDITORES
cosplay Fantasy
FANTASÍAS HECHAS DISFRAZ.
School Rumble: Nigakki
NUEVO CURSO, NUEVOS ENREDOS
electronic game show
EL FUTURO AHORA
DE FATAL FURY A KOF
anime al estilo SNK
7 509761 101504 11


AKIBA-KEI
akiba-kei



DIRECTORIO AKIBA-KEI

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

J.A.Dávalos Q.
Director Editorial

Melesio Estrella Rivera
Diseño Gráfico

Daniela Quiñones Valadez
Corrección de Estilo

Alberto Canacasco
Ana Cristina Chávez G.
Aldo Gómez
Cristóbal Rodríguez H.
Goare Salcido
Lore kun
Judith D.
Dante
Tetsu Shishi
Yuuhi
Terry Child
Izzaki
M. M.
Redactores

Cristóbal Rodríguez H.
Ilustraciones

Dávalos
Dajeko
Calidad Digital

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Director General

Claudia Flores Valdovinos
Directora Administrativa

Miguel Ángel Ruíz
Jefe de Operaciones

Verónica Maldonado
Circulación

Laura O. Bárcena Villalba
Directora de Diseño

*AKIBAKEI 11 es una publicación quincenal editada por **Editoposter S.A.** Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Zaragoza. Reserva Título I.N.D.A. No 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados por: Publicaciones CITEM, S.A. de C.V. Av. del Cristo # 101 Col. Xocoyahualco. Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Copyright © 2005. Fecha de publicación: **Diciembre 2006**. **Publicación Quincenal***

AKIBA-KEI

editorial

Desde que publicamos nuestro segundo número, muchos lectores nos han escrito pidiéndonos extender más el artículo sobre *The King Of Figther*, pero en ese entonces solamente se habían liberado dos de las cuatro partes de tan esperada animación; al mismo tiempo, otros aficionados de los videojuegos nos preguntaban si existían más títulos de anime además de *Street Fighter* o *Darkstalkers* basados en videojuegos especialmente de SNK. A partir de entonces comenzamos a pensar en la elaboración de un número especial sobre... ¡adivinaron! SNK y sus animaciones. Por supuesto no fue una tarea fácil, ya que muchas de estas animaciones tienen más de 14 años, por lo que tardamos un poco en concluir este proyecto con el que nuestro editor nos hizo, literalmente, "parir chayotes", como se dice popularmente, pero al fin logramos poner en tus manos este especial esperando sea de tu agrado.

Temos una sorpresa para nuestros lectores gamers: un reporte especial del EGS realizado en el WTC de la Ciudad de México; y para los que han escrito pidiendo más reseñas de School Rumble, les ofrecemos una buena dosis de risas y enredos amorosos con la segunda temporada titulada Nigakki. Todo esto y más sólo aquí, en tu revista consentida: *Akiba-Kei*.



PUBLICIDAD:
Adriana Villalobos y/o Luis García de León
13-23-0-100 ext. 103 Y 110
SE UNO DE NUESTROS DISTRIBUIDORES:
Lourdes Nuñez y/o Rafael Esquivel
1323-0-100 ext. 111 y 112
SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

contenido



GAROU DENSESTU

BATTLE SPIRIT: RYUOKO NO KEN

FATAL FURY 2

EL COSPLAY EN NORTEAMERICA

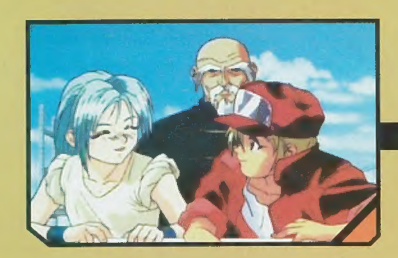
SAMURAI SPIRITS

FATAL FURY



GAROU DENSESTU

FATAL FURY: LA LEYENDA DEL LOBO HAMBRIENTO









Corría el año de 1992 cuando todos estábamos encantados con los videojuegos o maquinitas de *Fatal Fury* (en lo personal era imbatible con Terry y con mi monedota de cien viejos pesos, que era lo que costaba un crédito), cuando creíamos haber visto todo con la animación de *Street Figther The Movie* (muy buena por cierto), y encontrar una convención era prácticamente un suceso memorable; pero un buen día, llegó a mis manos un VHS (quien me diga que no sabe lo que es un VHS, lo pateo) con la etiqueta de *Fatal Fury*, así que ni tardo ni perezoso corrí a verla en mi videocasetera.

¡Oh sorpresa!, ante mis ojos tenía la primera animación de SNK, que llevaba por título *Fatal Fury: La leyenda del Lobo Hambriento*, o solitario, dependiendo de la adaptación; venía en idioma japonés con subtítulos en inglés; y pues, me dediqué más que nada a ver la pelicula antes de poder entender la historia.

Quedé maravillado por lo que acababa de presenciar, pero las sorpresas no terminaron ahí, ya que, cuando pude asistir a una convención, encontré otro VHS que tenía por título *Fatal Fury 2: La Nueva Batalla* y las sorpresas continuaron, pues venía con un muy aceptable doblaje americano, además de que incluía la PELÍCULA de *Fatal Fury*, cortesía de mi proveedor de "pelis", con una duración más extensa y un doblaje mejor trabajado, pero de eso ya hace catorce años, así que dudo mucho que algunos de ustedes sepan qué onda con los famosos y míticos OVAS de *Garou Densetsu*, título original. Así que como es mi deber informarles, aquí les dejo la reseña del primer OVA.

Fatal Fury: La leyenda del Lobo Solitario

Hace ya algunos años (14 para ser exactos) Fuji TV y NAS decidieron sacar un par de OVAS de uno de los más famosos juegos de peleas, que en aquellos años era *Fatal Fury*. Así salió al mercado el 23 de diciembre de 1992: *Battle Figther Garou Densetsu*, obteniendo una rápida aceptación por parte de todos los fans de la serie; el diseño de personajes es del señor Masami Obari, quien tiene una extensa carpeta de trabajo, dentro de la cual podemos encontrar las siguientes series: *Angel Blade* (OVA), *Angel Blade Punish* (OVA), y *Gravion*, entre muchas otras. El director fue el señor Hiroshi Fukutomi y el guión corrió a cargo de Takashi Yamada.

Este OVA tiene una duración de 45 minutos (ése es el mínimo de duración, no lo olviden). Cabe mencionar que en este primer capítulo se nos narran pasajes de la historia de *Fatal Fury*, pero como era de esperarse, hubo algunos cambios en el guión y es en la aparición de personajes que no tiene nada que ver con la línea de la historia; y ustedes dirán ¿para qué se meten nuevos personajes?, bueno, pues esto es para reforzar la imagen de "lobo solitario" que tiene Terry, y sobre sus desgracias con las damas, de ahí el apodo de Lobo Solitario (en los OVAS, claro está).

La historia nos ubica en South Town, un pueblo ubicado en alguna parte de California, en donde la ley de Geese Howard es la que impera, ya que nada pasa sin que él se entere u ordene; además de que nadie lo detiene, pues nadie tiene su fuerza ni valor para hacerlo.

Geese se dedica a todo lo que sea ilegal, desde apuestas hasta tráfico de armas, incluido el torneo de *The King Of Figthers*, que por cierto también es ilegal, pero ni con todo el poder que tiene se ha podido deshacer de la ofensa hecha por su maestro Tung Fu Rue, quien decidió que era indigno de poseer la técnica secreta del Hakkiokusaken, y le enseña la técnica a su otro alumno, Jeff Bogard; por lo que desarrolla un incontenible odio hacia ambos. Ése es el motivo principal (además de que no permite el tráfico en su barrio) por el que decide matar a Jeff y manda a su protegida Lily a distraerlo, mientras un grupo de niños se encuentra alrededor de él. En ese momento llega un automóvil negro del que descienden los asesinos de Geese y lo atacan; los niños se aferran a las piernas de Jeff para que no lo lastimen, pero estos tipos se lanzan al ataque, Jeff demuestra una alta superioridad en contra de los matones, pero una de las dagas encuentra su funda en la espalda, provocándole una herida mortal, la cual aprovecha Geese para poder matarlo frente a sus hijos.

Diez años han pasado y Terry regresa a South Town después de vagar por casi medio Estados Unidos, y ha conseguido perfeccionar el arte de la pelea callejera mezclada con las enseñadas por su padre. En su camino se encuentra con Joe Higashi, campeón de Muay Thai (arte marcial que nació en el año de 1238 -1408 en Siam, conocido hoy en día como Tailandia), quien tiene dos grandes cualidades: ser un gran amigo y un gran bocón, pues es en una pelea de bar donde lo conoce.



cuando todos estábamos encantados con los videojuegos...

Pero... ¿qué originó la pelea? Pues nada más y nada menos que Lily (la protegida de Geese) quien lanza una rosa para que la atrapen y puedan pasar la noche con ella, y como es de esperarse la rosa va a para a manos de Terry, que la defiende de los demás asistentes dal bar.

La fuerza y destreza de Terry hacen que la chica caiga enamorada de él, lo cual no pasa desapercibido por la mano derecha del magnate y poderoso señor de South Town, obviamente, me refiero a Billy Kane, maestro en el uso del Bojustsu (arte marcial que emplea el uso de una vara de 1.80 m de largo), quien ni tardo ni perezoso va a informarle a su señor que el hijo de "ese hombre" ya regresó.

Poco después se encuentra de nuevo con su hermano menor Andy, quien viene de entrenar en Japón bajo la tutela de Enzo Shiranui (donde conocería a Mai), y es frente a la tumba de su padre que se encuentran al maestro Tung, quien les dice que les enseñará la técnica secreta del Hakiokusaken, pero sólo se la enseñará a uno de ellos, y como es de suponerse Andy pega el grito en el cielo ya que el cree ser superior y por lo tanto merece aprender la técnica; entonces reta a su hermano a un duelo, si lo derrota el maestro le enseñará la técnica a él, pero Terry le propone que mejor se enfrenten en el torneo de *The King Of Figthers*, para probar quién es el mejor, y a quién se le enseñará la técnica.

Pero un giro del destino pone a Lily en contra de Terry; por órdenes de Geese, Lily debe envenenarlo con una botella de vino, pero al final se niega y salva a Terry, lo cual no le hace ni pizca de gracia al poderoso magnate del hampa, y manda a un grupo de francotiradores a matar a Terry en la pelea semifinal contra Andy; pero Joe se da cuenta de ello y se interpone entre Terry y la bala, quedando malherido, así que los dos hermanos escapan del torneo con ayuda de Lily, pero como ésta sale al último se encuentra cara a cara con Geese, que le reclama el haberlo traicionado y la mata con un Reppuken, saliendo despedida por la venta para caer de cabeza en el pavimento ante Terry, que no da crédito a lo que ven sus ojos.

Ahora Terry tiene un nuevo motivo para matar a Geese. Al instante los dos son rodeados por el grupo de seguridad, pero gracias a la intervención del maestro Tung logran escapar del lugar, aunque una bala alcanza al maestro y es herido de gravedad. Ya en el hospital les dicen que le queda poco tiempo de vida, así que Andy en un arranque de ira decide ir por Geese a su isla (en el juego vive en Geese Tower). Terry va por él, pero es detenido por el Maestro Tung argumentando que le va a enseñar la técnica secreta del Hakiokusaken, el Sen Pu ken. A partir de aquí comienza el final del OVA, así que no se los cuento por dos razones: una, por que algunos ya lo saben, o se lo imaginan; y dos, si no lo saben, véanla.











Les dejo el cast de seiyuus de aquella época.

Kazukiyo Nishikiori: ***Terry Bogard***
Keiichi Nanba: ***Andy Bogard***
Masaaki Satake: ***Joe Higashi***
Daiki Nakamura: ***Billy Kane***
Hidekatsu Shibata : ***Geese Howard***
Kikuko Inoue: ***Lily McGuire***
Kouji Yada: ***Tung Fu Rue***
Hideo Egawa: ***Hoa Jai***
Tomoko Maruo: **el joven** ***Andy***
Tsutomu Kashiwakura: **el joven** ***Terry***
Unshou Ishizuka: ***Jeff Bogard***
You Inoue: ***Birnie***
Yukimasa Kishino: **el** ***Jefe de Policía***

Por si algunos no lo saben, los OVAS no cuentan con las voces originales de los actores que trabajaron en los juegos, a excepción de Keichi Nanba que sí repitió.

Seiyuus del juego
Satoshi Hashimoto: ***Terry Bogard***
Keichi Nanba: ***Andy Bogard***
Nobuyuki Hiyama: ***Joe Higashi***
Atsushi Yamanishi: ***Billy Kane***
Kong Kuwata: ***Geese Howard***





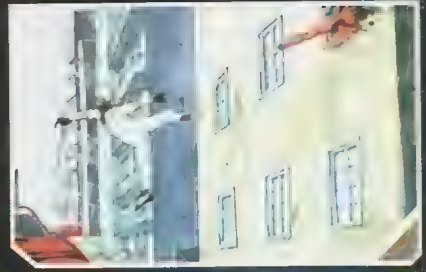
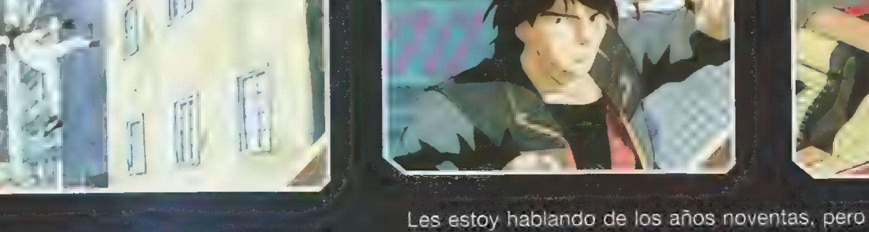
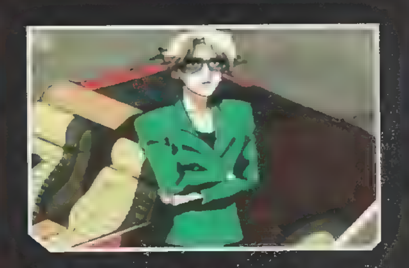
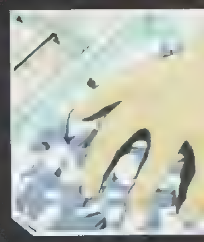
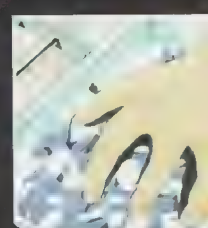
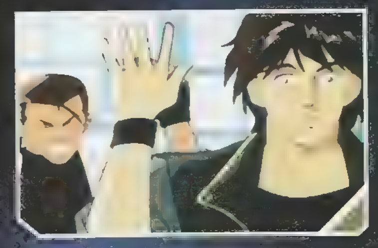


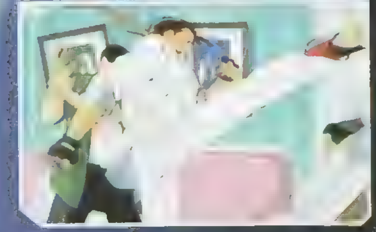


Cuando el director de Akiba Kei me pidió que hiciera los resúmenes de los OVAS y las películas de la afamada compañia SNK, ahora SNK Playmore, nunca pensé sentir tan fuerte el abuelazo, y es que ya tiene sus primaveras esto de las películas de *Fatal Fury*, *Samurai Shodown* y *Art Of Fighting*. Todas en su tiempo fueron buenas.

BATTLE SPIRIT: RYUOKO NO KEN

ART OF FIGHTING OVA

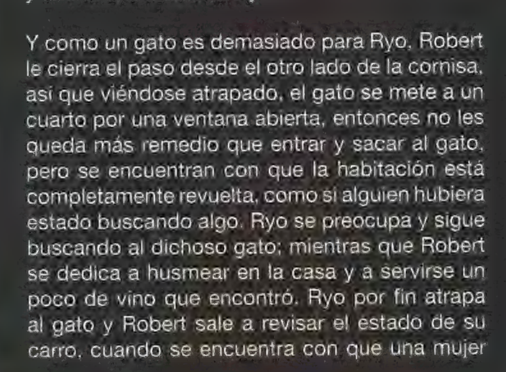



Les estoy hablando de los años noventas, pero como siempre hay una excepción a la regla, esta vez no podría ser diferente, pues el intento de llevar a la animación el videojuego *Art Of Fighting* quedó... sólo en eso, debido a que los diseñadores se tomaron demasiadas libertades a la hora de adaptar a los personajes, ejemplo: Ryo Sakazaki tiene el cabello café en lugar de rubio y Robert García es moreno; Yuri tiene una muy escasa aparición y King trabaja como guardaespaldas de Mr. Big en lugar de su Bar Illusion; además de que Mr. Big tiene aretes, un bigotazo y un ojo de vidrio; y todavía me falta mencionar que Ryuhaku Todoh es jefe de la policía, y ya está viejo, siendo que en el juego es uno de los ayudantes de Mr. Big, de ahí que Kesumi trate de limpiar el honor de la familia Todoh; pero no todo es tan malo como parece, pues en sí el OVA es entretenido. Ahí les va el resumen.



ART OF FIGHTING OVA

Nos ubicamos en la parte baja de South Town; vemos a Ryo que está siguiendo a un gato siamés por una cornisa, mientras que en la calle aparece el famoso carro rojo de Robert y sin sorprenderse se ponen a platicar sobre sus asuntos, pero como el gato es más ligero que el chico, éste rompe parte de la cornisa y cae, pero en un hábil movimiento Robert lanza una patada y aminora la caída de Ryo.



Y como un gato es demasiado para Ryo, Robert le cierra el paso desde el otro lado de la cornisa, así que viéndose atrapado, el gato se mete a un cuarto por una ventana abierta, entonces no les queda más remedio que entrar y sacar al gato, pero se encuentran con que la habitación está completamente revuelta, como si alguien hubiera estado buscando algo. Ryo se preocupa y sigue buscando al dichoso gato; mientras que Robert se dedica a husmear en la casa y a servirse un poco de vino que encontró. Ryo por fin atrapa al gato y Robert sale a revisar el estado de su carro, cuando se encuentra con que una mujer rubia (King) está recargada en él, así que no duda en deshacerse en piropos hacia ella, lo que ni siquiera la inmuta, y se aleja en su auto. Un fuerte ruido los saca de sus cavilaciones y se dan cuenta de que alguien acaba de entrar corriendo a la casa, y en seguida aparece una pandilla de tipos que lo vienen siguiendo, la pelea no se hace esperar mientras Robert y Ryo observan todo, y en un descuido uno de los pandilleros mata al extraño.

El jefe de la banda hace acto de presencia, responde al nombre de Jack Turner, y se dirije hacia el tipo que mató al extraño y lo zarandea diciéndole que ahora no sabrán en dónde estaba escondido lo que venían a buscar; en ese instante se da cuenta de la presencia del joven García y del mayor de los Sakazaki, y la pelea comienza, los jóvenes artemarcialistas son mucho para los pandilleros, pero en una sabia decisión planean una retirada estratégica.

La noticia le llega al jefe de la mafia de ese lado de South Town, Mr. Big, quien pregunta quiénes son los entrometidos, obteniendo la respuesta de su asistente King que le dice que son Robert García, hijo de la famosa familia Italiana de los García; y Ryo Sakazaki, maestro del arte Kyokugenryu Karate, y tiene una hermana de nombre Yuri Sakazaki. El plan está trazado y es King quien ejecuta la orden de secuestrar a Yuri.

Ryo y Robert se dirigen al Dojo Kyokugen para tratar de descansar, pero en las noticias aparece el jefe de la policía Ryuhaku Todoh, que está informando sobre el robo de un diamante; de repente, escuchan pasos en la puerta y en un instante es rociada por una lluvia de balas, los matones de Jack aparecen y no encuentran a nadie. Jack busca en el lugar hasta que del techo caen Ryo y Robert, quienes se ríen del incidente y comienza la pelea nuevamente. Los matones caen uno tras otro, pero no es tan fácil con Jack, así que es necesaria la combinación del trapeador de Robert y las patadas de Ryo

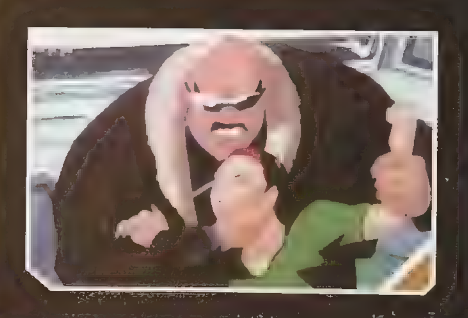





para terminar con él; poco segundos después se escuchan las sirenas de la policía que se acercan, pero los matones desaparecen dejando solos a los dos jóvenes, que son llevados en calidad de detenidos; ya en la comisaría son interrogados por Ryuhaku sobre el robo del diamante, pero ellos no tienen nada que ver, por ende, son puestos en libertad.

En otra parte, Yuri está saliendo del colegio y es alcanzada por King en su carro. Ryo y Robert buscan alguna pista sobre la desaparición de la joya, pero no encuentran nada. De repente, un trailer fuera de control embiste el auto de Robert y se impacta contra el muro de una casa, la imagen de su Ferrari desecho no es muy agradable, sobre todo después de ver que no hay nadie en el trailer, salvo una nota de rescate en la mochila de Yuri: la tienen prisionera en el casino de Mr. Big.

Robert se presenta en sus mejores galas y entabla conversación con King, mientras Yuri los ve a través de un vidrio de seguridad y Ryo, colgado de una soga, espía por las ventanas en busca de su hermana. Robert es conducido ante Mr. Big, después del clásico intercambio de palabras, los amenaza con una granada, pero ninguno de ellos se inmuta, ya que están protegidos por un vidrio que curiosamente no había visto Robert, que, sin más remedio, sonríe y entrega la granada. El vidrio es retirado, pero en ese preciso instante aparece Ryo al rescate de su hermana. La confusión no se hace esperar y es que una gran bola de hierro (de esas que se usan para demolición) se impacta contra el edificio, en la cual viene trepado Ryuhaku, pero Mr. Big aprovecha la confusión y escapa nuevamente con sus secuaces. Ryo y Robert no son bien vistos por Ryuhaku ya que siempre los encuentra en donde hay problemas, así que sin más remedio saltan del edificio y escapan.



Nuevamente se dirigen a la casa en donde empezaron los malentendidos y se dan cuenta de que cortaron la luz por "exceso de pago", y el refrigerador se está deshielando, así que Robert busca algo qué comer o beber, mientras Ryo acaricia al gato que perseguía desde el principio.

Repentinamente, Robert nota algo extraño, a pesar de estar descongelando los hielos están intactos, así que los arroja al suelo y se da cuenta de que son falsos, entonces recuerda que Jack y sus hombres estaban buscando el diamante robado, (por si no lo saben, un diamante en el agua se vuelve prácticamente invisible), también recuerda que a su bebida le puso hielos, pero ésta se le cayó por la ventana al escapar, entonces salen corriendo de la casa y buscan el diamante en las grieteas de asfalto hasta que lo encuentran.

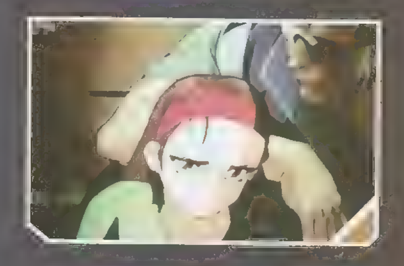
Entonces deciden ir por Yuri e intercambiarla por el diamante, y salen en dirección de su casa que se encuentra en el campo, montados en la moto de Ryo, pero no van solos ya que el jefe de la policía Ryuhaku está tras ellos acompañado de casi toda la fuerza policiaca, pero no contaban con que John usaría su helicóptero para interceptarles el peso, haciendo que se derrumbe parte de un cerro.

Ryo y Robert llegan a la casa de Mr. Big y le entregan el diamante, pero como éste es muy malo se lleva otra vez a Yuri como rehén en el helicóptero de John mientras los secuaces de Jack los rodean. Ryo que se da cuenta de que hay un trampolín en la piscina, entonces traza un plan, distrae a uno de los matones y sale corriendo hacia el trampolín, de un salto se impulsa y alcanza al helicóptero, ya en él forcejea hasta que consigue sacar a John arrojándolo a la piscina para poder sacar a su hermana y saltar hacia la piscina a salvo, y pues como King es guardaespaldas y no piloto simplemente se estrellan.

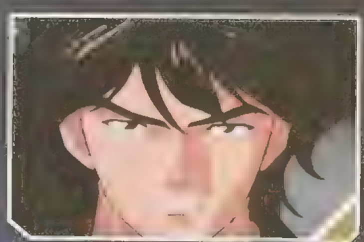




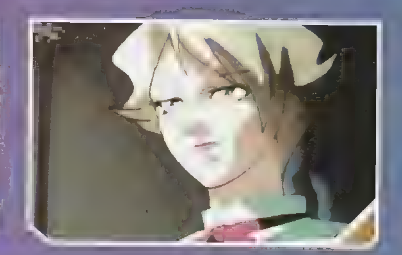


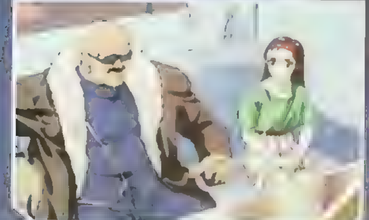














CONCLUSIONES Y DIFERENCIAS

Nuevamente me abstengo de contarles el final de este OVA que es considerado una rareza, por su antigüedad y por la poca fama que gozó en comparación con otras series de la misma compañía, ya que aquí no veremos ninguna de las famosas técnicas de la escuela Kyokugen, ni un Ko oh Ken o un Haoh Sho Koh Ken, nada, básicamente es una película noventera de detectives que buscan a la damisela en desgracia, en este caso Yuri. La animación no es nada del otro mundo (digo, fue a principios de los 90´s) y la plantilla de personajes se vio muy reducida y cambiada, ya que los buenos salen como malos y los malos como buenos, además de que se notaron ausencias sobre todo la de Takuma Sakazaki, pero... en fin, si eres fan de SNK no debes dejar de buscar este clásico de la animación de los 90´s, si acaso lo más rescatable es que Ayumi Hamesaki (la famosa Idol) hizo el papel de Yuri. Bueno ahí les dejo, como siempre, el "cast" de la serie que no tiene a ninguno de los actores que formaron parte del videojuego.

SEIYUUS

Mesanori Ikeda: Robert García
Tetsuya Bessho: Ryo Sakazaki
Ayumi Hamesaki: Yuri Sakazaki
Iemesa Kayumi: Mr. Big
Mesako Katsuki: King
Ginzo Matsuo: Jack Turner
Kaneto Shiozawa: John Crawley
Kazunari Tanaka: Subordinate
Takeshi Aono: Toudou

el intento de llevar a la animación el videojuego *Art Of Fighting* quedó... sólo en eso



El éxito obtenido con el primer OVA de Fatal Fury fue apabullante, así que, como era de esperarse, se creó una secuela que lleva por título Battle Fighters Garou Densetsu 2, que se estrenó por allá del 31 de julio de 1993. Esta vez, la dirección estuvo en manos del señor Kazuhiro Furuhashi, el guión fue escrito por Takashi Yamada y el diseño de personajes fue nuevamente del señor Masami Obari, quien de nueva cuenta sería el encargado de dar vida a los personajes de la famosa saga y de llevar a la fama mundial al ícono femenino más famoso de los juegos de pelea: Mai Shiranui.

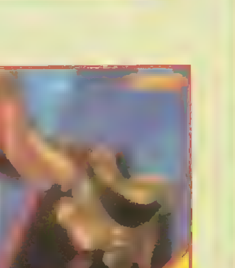
Por:
Aldo Gómez

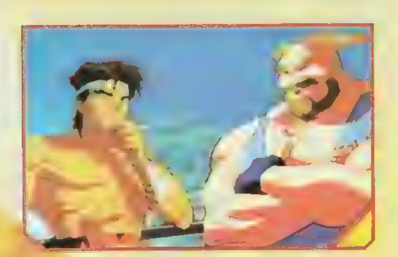














La historia de este OVA se sitúa en el segundo videojuego de la saga. Y continúa en donde nos quedamos (en el capítulo anterior), con un Terry marcado por la muerte de su amigo a manos de Geese. Y hablando de Geese, unas personas que están buscando al caído jefe del hampa se topan con su guardaespaldas, Billy, quien pierde ante una persona vestida a la usanza torera y revela el paradero de su jefe, que está escondido en una cueva detrás de una cascada.

Geese que se encuentra en mal estado ni se inmuta por la presencia del extraño, que mide más de dos metros y porta una armadura. El hombre lo cuestiona sobre la persona que lo dejó en tan lamentable estado a lo que este responde: Terry Bogard.

Pero el Lobo Solitario no se encuentra en South Town, ya que está viajando por el mundo, puliendo su técnica y trabajando en los muelles de algún puerto, pero un accidente lo obliga a entrar en acción para salvar la vida de una de las personas que ahí trabajan, teniendo como consecuencia un esguince en la pierna.

La fama del Lobo Solitario ha crecido tanto que es conocido en todo el mundo, de hecho ya es imitado por algunos niños en sus juegos, lo cual a Terry le causa gracia, no así para el niño que lo acompaña. Antes de que empiecen a especular les digo una cosa, ese niño no es Rock Howard ni nada parecido ya que Rock aparece en el juego *Fatal Fury Real Bout* en el año de 1995 y posteriormente en su juego *Garou Mark Of The Wolves*, en el año de 1999, tres años después del segundo OVA, así que por lógica no tienen nada que ver uno con el otro. Tony, quien se siente ofendido de que usen el nombre de su héroe favorito en juegos de niños (no sabe que quien lo acompaña es Terry) y se ve involucrado en una pelea, logrando derribar a uno de los cuatro niños, pero es tanta su saña que tiene que ser detenido por Terry. Después de este pequeño incidente aparece ante ellos el campeón mundial de Tae Kwon Do (Arte Originario de Korea desarrollado por Choi Hong Hi) Kim Kaphwan, quien muy respetuosamente le pide al famoso Terry Bogard que se enfrenten en un combate amistoso. Terry no da crédito a lo que ve, ya que está ante dos campeones mundiales (recordemos que Terry es el campeón del torneo *The King of Fighters*) y en el transcurso de la pelea se resiente de su lesión, momento que Kaphwan aprovecha para atacar, obligando a Terry a hacer uso de su técnica secreta el Sen Pu Ken, con lo cual derrota al campeón.

Kim acepta su derrota de una manera honorable y decide regresar a su país para la revancha. De camino a casa, Terry siente una presencia muy fuerte en uno de los callejones y se topa cara a cara con el extraño que visitó a Geese. Este responde al nombre de Wolfgang Krauser de la familia Stroheim, y viene a comprobar si es cierto que fue él quien dejó en tan lamentable estado a Geese. La batalla comienza, pero se ve completamente superado por el gran tamaño y fuerza de Krauser, quien se burla de él diciéndole que no es el verdadero Terry Bogard, y lo reta a que use su técnica secreta. Ofendido por la burla y el comentario Terry usa el Sen Pu Ken sólo para darse cuenta de que Krauser también lo usa y es mucho más poderoso que el de él, y termina incrustado en un muro. Tony corre en su ayuda y le dice a Krauser que si Terry no estuviera lastimado no lo hubiera podido derrotar, así que Wolfgang se ríe y le dice que si eso es cierto lo espera en su castillo en Alemania. Krauser no sólo lastimó el cuerpo de Terry también dañó su confianza y su valor al grado que se tira al vicio del alcohol. Como era de esperarse la derrota del famoso Lobo Solitario llega a oídos de Joe Higashi, que sale en busca de Andy para que entre los dos lo encuentren, ya que está perdido, pero Andy se está entrenando con el maestro Jubei Yamada y es interrumpido por su "abrumadoramente bonita" Mai Shiranui, quien se encuentra muy molesta









por la partida de Andy, así [illegible] de su [illegible] chico, fue la buena [illegible] [illegible] [illegible] el cual le da una pequeña golpiza, a manera de castigo, pero en ese momento llega Joe y le avisa sobre la derrota y desaparición de Terry. Mai, que se siente ignorada, se lanza al ataque nuevamente, sólo para ser atrapada al vuelo por un [illegible] de Andy. Ya más calmados en el Dojo, el maestro Yubei le explica quiénes son y de dónde surge la forma [illegible], pero a la [illegible] de ello Andy decide ir a buscar a Krauser y vengar la derrota de su hermano, pero es detenido por Jubei, que le dice que no tiene la fuerza suficiente para hacerle frente a Krauser, así que Andy decide pelear con el maestro y seguir su camino junto con Mai, en tanto Joe sale a buscar a Terry. Mientras tanto, en otra parte, Tony sigue la pista de Terry muy de cerca y se entera de que este [illegible] un [illegible] a los miembros de una banda, completamente ebrio, motivo por el cual [illegible] a la [illegible] en [illegible], pero [illegible] para la fuerza y Terry sale por la mañana. Ya en [illegible] se encuentra a Joe, quien le [illegible] que está [illegible], que ya no es nadie para hacerle frente a Krauser. Y que su hermano va por él; con estas palabras abandona a Terry, que [illegible] va a ahogar sus penas en el bar más cercano. Completamente ebrio es retado por Axel Hawk, pero no acepta el reto, así que quien está en su defensa es Tony, que recibe un golpe por parte de uno de los alumnos de Axel, y entre sus recuerdos y el sonido de los golpes Terry recuerda parte de su juventud y de la fortaleza que lo caracterizaba, que lo [illegible] en Terry, por lo cual se levanta y [illegible] en lugar de Tony, a la pelea.


aparece el ícono
femenino más famosos
de los juegos de pelea:
Mai Shiranui



El chico se encuentra muy emocionado por ver de regreso a su héroe y le regresa sus guantes (los había tirado a la basura) así que una vez más el Lobo Solitario está de regreso y ahora busca la manera de derrotar a Krauser. Y es durante esta búsqueda que desarrolla su movimiento más fuerte, el Power Geiser. El final de este OVA se acerca así que no se los diré, lo único que sí les digo es que Krauser sufrió una afeitada en su look ya que en los juegos luce un impresionante bigote y una cicatriz en la frente y en el anime no tiene ni lo uno ni lo otro. Ya para despedirme les dejo la lista de seiyuus de la época.

Como nota al margen, cabe mencionar que el señor que hacía la voz de Krauser fallecio el dia 6 de agosto del 2006. Entre sus trabajos se encuentran los siguiente personajes:

Detective Conan: Crossroad in the Ancient Capital (Película). Interpreta a Taiga Saijo.
Detective Conan: The Fourteenth Target (Película). Interpreta a Minoru Nishina.
Dragon Ball(TV). Interpreta a Tenshin-han.
Dragon Ball GT(TV). Interpreta a Tenshinhan (ep. 64); Wû Xing Lóng (dragón de cinco estrellas).
Fatal Fury 2: The New Battle (OVA). Interpreta a Wolfgang Krauser.
First of the North Star 2(TV). Interpreta a Shachi.
Genesis Climber Mospeada(TV). Interpreta a Yellow Belmont (hombre).
Mobile Suit Gundam (The Movie Trilogy). Interpreta a Bright Noa, y a Ramji.
Mobile Suit Gundam ZZ(TV). Interpreta a Bright Noa.
Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack (Película). Interpreta a Bright Noah.
Mobile Suit SD Gundam(OVA). Interpreta a Bright Noah.
Mobile Suit SD Gundam MK II (OVA). Interpreta a Bright Noah.
Saint Seiya(TV). Interpretra a Dragon Shiryu.
Saint Seiya Gekijoban (Película). Interpreta a Dragon Shiryu.

SEYUUS

Hirotaka Suzuoki (q.e.p.d.): *Wolfgang Krauser*
Kazukiyo NishiKiori: *Terry Bogard*
Keiichi Nanba: *Andy Bogard*
Kotono Mitsuishi: *Mai Shiranui*
Nobuyuki Hiyama: *Joe Higashi*
Hidekatsu Shibata: *Geese Howard*
Jouji Yanami: *Jubei Yamada*
Kikuko Inoue: *Lily McGuire*
Chafurin: *Cheng Sinzan*
Daiki Nakamura: *Kim Kaphwan*
Hirohiko Kakegawa: *Axel Hawk*
Kikuko Inoue: *Elza*
Kouji Totani: *Lawrence Blood*
Kouji Yada: *Tung Fu Rue*



SAMURAI SPIRITS

OVAS Y PELÍCULA

En el buen año de 1993 salió al mercado el primer juego de peleas ubicado en la era Tokugawa, en donde podíamos escoger entre ninjas, esgrimistas y samuráis; el éxito de este juego aún perdura hasta nuestros días pero en esa época la famosa compañía de SNK decidió que era hora de sacar la adaptación animada del primer juego con resultados un tanto desastrosos.

¿Que por qué lo digo? Bueno, por que quienes conocimos la historia nos dimos cuenta de que la personalidad de nuestros personajes estaba alterada, por ejemplo: Haomaru en el juego es todo un gañán, hecho y derecho, pero en el anime es un tierno y bonachón samurái. Díganme ¿en dónde se ha visto tal combinación? Ya no digamos Nakoruru que aquí es prácticamente una deidad, siendo que en el juego es una guerrera como todos los demás, y por si no lo recuerdan, en la era Tokugawa no era bien visto que los extranjeros anduvieran libremente por todos lados, y aquí Charlotte y Galford pasean como si nada siendo una francesa y un americano respectivamente.

En cuanto a la animación, era buena para su época, claro, nada comparado con las animaciones de hoy en día. Con el tiempo SNK se redimió un poco lanzando dos OVAS, en 1999, un poco más apegados a la historia y personajes originales, pero el único detalle es que si no eres conocedor de la serie no vas a entender algunas cosas, aunque es bastante disfrutable así que aquí les traigo la información de dichos animes.

Por:
Tetsu Shishi



Samurai Shodown the Motion Picture

La historia nos ubica en una guerra en la era Tokugawa, la cual nos narra cómo unos antiguos guerreros fueron asesinados por el malvado hechicero llamado Amakusa Shirow, que tiempo después reencarnaría para tratar de detener a Amakusa, que aquí es amigo de Haomaru. Cabe mencionar que en la versión americana, y por cuestiones de censura, a Amakusa la volvieron mujer, ya que no entendían el hecho de que se viera "así" siendo hombre, pero bueno, en esta parte de la historia Nakoruru se dedica a reunir a las reencarnaciones de los guerreros para poder derrotar el mal.

La cuestión es que aquí Nakoruru es una especie de deidad, cosa que no es cierta ya que sí alcanzaría ese grado pero mucho después. La aparición de personajes fue metida tan a la fuerza que algunos sólo aparecen de relleno en los fondos, así que nuestros protagonistas son Haomaru, Charlotte, Galford y Nakoruru de hecho se sugiere que Charlotte y Haomaru son algo más que amigos, siendo que en la historia original no tienen nada que ver; de hecho uno de los personajes más carismáticos únicamente aparece 10 segundos y me refiero a Tachibana Ukyo, quien sólo aparece para salvar a unas doncellas que están siendo acosadas por unos gañanes.

La batalla final se ve algo forzada dejando la sensación de que algo faltó, y que en verdad la historia daba para más, muchísimo más; digo, la historia que se maneja en los juegos de video es excelente tanto así que aún siguen saliendo ediciones de *Samurai Shodown* en nuestros días, pero bueno la verdad no quiero extenderme demasiado en este anime por dos razones: la primera es que es prácticamente imposible de conseguir, a menos que sea bajada de VHS y en idioma inglés, y la segunda: por que en verdad es bastante mala, sobre todo la versión americana que editó en exceso la película, así que mejor (por su bien) así que se quede. Les dejo el cast de la película.

Seiyuus:

Shingo Katori es *Haoumaru*
Yuu Daiki es *Amakusa Shirou*
Reiko Chiba es *Nakoruru*
Sakiko Tamagawa es *Charlotte*
Wataru Takagi es *Galford*
Takehito Koyasu es *Tam Tam*



Aprovecho el espacio para los OVAS que salieron hace siete años, los cuales son más fáciles de conseguir y de mejor calidad.

Samura Spirits 2 Asura-Zan-Maden

En estos dos OVAS nos ubicamos en lo que sería el juego de *Samurai Shodown 64*, ahí por el 1970, en donde los causantes de los problemas son Yuga y Asura, uno por querer reformar el mundo a su antojo y el otro por que vienen a matar a Shiki o eso es lo que creen, sobre todo Nakoruru.

En este OVA veremos más personajes, sobre todo en la versión Slash de Nakoruru llamadada Rera, que es básicamente su lado malo ya que ella no tiene ningún inconveniente en matar a las personas, mientras Nakoruru no quiere herir a las personas mucho menos matarlas; las diferencias entre ellas son –además de las anteriormente mencionadas–: Rera viste de colores más obscuros y tiene a un lobo tuerto llamado Chikuru, mientras que Nakoruru tiene a su halcón Mamahaha. Bueno, explicado el punto, paso a la historia.

La luna llena ilumina la noche, pero también la sangre de 15 personas que han muerto a manos de un pelirrojo (no, no es Iori) de melena larga que tranquilamete dice que sólo recibirá 300 ryos (antigua moneda japonesa) por el trabajo y que ni siquiera eran fuertes, así que decide darle un buen trago a su sake (bebida alcohólica hecha a base de arroz) mientras dirige una pregunta a un tipo que se encuentra a espaldas de Kibagami Genjuro; pero el extraño le da la espalda y se marcha, lo cual irrita de sobremanera a Genjuro, que sube a su encuentro y lo desafía.

El extraño que responde al nombre de Azura fácilmete esquiva los ataques de Genjuro, pero en un hábil movimento de éste último logra enfadar a Azura, que de la palma de su mano saca una nueva espada mucho más grande y poderosa con la cual derrota a Genjuro.

Haomaru se encuentra en calidad de "huésped" en casa de Nakoruru y Rimururu, pero como dicen que el muerto y el arrimado a los tres días apesta, Rimururu ya no soporta la presencia de Haomaru y literalmente le baila en la cara diciéndole que ya haga algo, pues sólo está de flojo en la casa, motivo por el cual enfada a Haomaru, quien trata de asustar a Rimururu; pero en un curioso movimiento le mete el palo de la escoba en la boca, así que Haomaru lo muerde y se lo quita,

Rimururu al borde las lágrimas llama a Gonru el espíritu del hielo y literalmente se lo lanza a Haomaru que sale corriendo de la casa, aun que no le sirve de mucho ya que es congelado.

En otra parte Nakoruru se encuentra consultando el clima con la ayuda de Mamahaha, alegre por que los problemas con Yuga se han terminado, y por fin hay algo de paz, así que decide jugar unas carreras con su halcón, aunque pisa un tronco y cae de sentón. Simplemente se ríe. Su vida por fin parece ser la que desaba pero un sonido en las lagunas cercanas le confirman lo contrario. Al ver a Shiki que camina sin ser consciente de ello, (en el pasado Shiki era controlada por Yuga para que asesinara a Haomaru).

Mientras tanto, en el río Haomaru, trata de pescar su desayuno, su comida y su cena de un espadazo, pero no contaba con que Poppy se comería sus pescados. De repente aparece Galford, así que sin más remedio lo invita a comer pescado asado (pero Haomaru lo quería crudo) y le pregunta el motivo de su visita, ya que no cree que sólo venga a ver a Nakoruru, así que le dice que lo viene a vigilar a él, pero en secreto. Haomaru se sorprende por la franqueza de su respuesta, y Galford le pregunta si ya se dio cuenta de que Yuga está de regreso, y que ha enviado a Shiki a buscarlo, y que no se detendrá ante nada para cumplir su cometido.



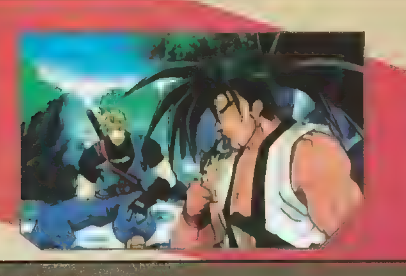


Pero Haomaru no quiere matar a Shiki, así que Galford está ahi para asegurarse de que así sea, lo cual molesta a Haomaru, aunque tampoco le hace gracia a Galford que involucre a Nakoruru ya que ella es una guardiana de la madre naturaleza y no una guerrera. Haomaru le dice que ella debe ponerle fin a este problema.

En otra parte, Nakoruru se hace cargo de Shiki, que parece ajena a al mundo que le rodea, motivo por el cual Nakoruru se preocupa por ella, y trata de reconfortarla, aunque no consigue nada. Entonces recuerda la última vez que se encontró con Shiki, y cómo la salvó de que Haomaru la matara. La lluvia se acerca, pues los rayos así lo anuncian, pero no sólo eso, también provocan el miedo de Shiki. Galford y Haomaru están a punto de despedirse cuando le comenta la noticia de que Genjuro fue derrotado. Pero esto no incomoda a Haomaru, y no le da importancia.

De regreso, Shiki y Nakoruru, son interceptadas en su intento de escapar de Azura, que viene por Shiki; así que Nakoruru le dice que escape mientras ella pelea con Azura, pero el nivel de éste es muy superior al de Nakoruru, por lo que es apresada por una de las técnicas de Azura. Su muerte está cerca, pero un pequeño tornado lo detiene, Haomaru ha llegado y le dice que vaya por Shiki mientras él se encarga de Azura.

En otro lugar, Shiki es atormentada por visiones en las que ve cómo Azura está prisionero por Amakusa y por Mizuki. Se ha convertido en el juguete de Yuga, y queda inconsciente en el piso hasta que Nakoruru la encuentra, segundos después llega Galford para matarla pero Nakoruru se



lo impide alegando que ella es buena. Su discusión es interrumpida por la presencia de Rera, que le dice que no debe proteger a Shiki ya que si lo hace eventualmente tendrá que pelear con Galford y matarlo. Hasta aquí termina la primera parte del OVA.

Ahora continuamos donde nos quedamos: …Ya que Rera cuestiona a Nakoruru sobre su decisión de cuidar de Shiki, pues si lo sigue haciendo tendrá que pelear con Galford eventualmente. Así que la hace dudar, Shiki abre los ojos pero no ahí ninguna expresión en su mirada, entonces utiliza el kodachi de Nakoruru y la ataca, pero en un hábil movimiento de Galford asesta el golpe en la funda de su espada, por lo que Shiki contrataca tratando de clavar el kodachi en la espalda de Galford pero éste la detiene con la mano y le ordena a Poppy que vaya tras ella y escapa.

Mientras tanto… Haomaru ha logrado cortarle la mano a Azura, pero como es una criatura del inframundo hace que su mano ataque el brazo de Haomaru y lo perfore; en un ataque desesperado, Azura saca la gran espada con la que derrotó a Genjuro pero Haomaru la parte sin ningún problema y se retira sin matar a Azura. Galford está en la persecución de Shiki y en el camino se encuentra con copias de Haomaru, en eso Rimurur espera a que regresen Haomaru y Nakoruru, pero se siente ligeramente tranquila ya que Mamahaha ha regresado a casa. Sin más decide comer sola, hasta que escucha que Haomaru llega en muy mal estado, se espanta y pregunta por el estado de su hermana así que no le queda más remedio que decirle la verdad, Shiki está de regreso y Nakoruru la está buscando, así que Rimururu sale en su búsqueda.

Nakoruru sigue la pista de Galford y encuentra el campo de batalla pero ninguna pista de Galford o de Shiki. Rimururu sale corriendo en busca de su hermana y en el camino se encuentra a Chikuru, y por consecuencia a Rera; después de burlarse un poco de ella, le dice que su hermana se encuentra cerca del río. Al mismo tiempo, en una desolada caverna, Azura se pega su mano, con lo cual obtiene de nuevo su poder.

Por fin Rimururu encuentra a su hermana y le dice que no hay necesidad de sacrificarse, que ella está ahí para ayudarla y que de ser necesario peleará por ella, pero Nakoruru le dice que ella no se está sacrificando así que no ahí necesidad de hacer algo así, y que después regresará a casa.

Al día siguiente, Rimururu llega a casa con la comida y levantar a Haomaru mientras Rera tienta a Nakoruru para que deje de ser una doncella y pueda vivir en paz, pero ella no quiere dejar de ser una doncella pues no huirá de sus responsabilidades, aun que eso signifique pelear, ya que lo que desea es liberar a Shiki del control de Azura. Rimururu sale a caminar y se encuentra con Shiki que invoca una criatura del inframundo para que la mate.

Rimururu trata de pelear pero no es oponente para la creatura, ni siquiera invocando a Gonru. En el río Mamahaha le avisa a Nakoruru sobre su hermana, y mientras Rimururu está cerca de la muerte es salvada por Haomaru que está listo para pelear contra Shiki quien despiadadamente unde su arma en los brazos y piernas de Haomaru. Rimururu intenta ayudar en la batalla pero es herida por la flechas de Azura. La batalla está cada vez más intensa pero es detenida por Nakoruru que se arroja al acantilado para salvar a Shiki, aunque ésta es seguida por Azura. La batalla es cruel pero Nakoruru logra derrotar a Azura, quien la ataca por la espalda, pero Shiki se arroja entre ellos y evita que Azura mate a Nakoruru aprisionándolo con cadenas y llevándolo de regreso a la presencia de Azura.

El mal por fin ha sido contenido y regresado a donde pertenece, y por fin, Nakoruru decidirá cuál es su camino. Que cuál es bueno, eso les toca a ustedes averiguarlo.

Éste es el listado de los seiyuus que participaron en los OVAS. Como nota curiosa cabe mencionar que en estos OVAS sí se utilizó a los actores originales de los videojuegos.

FICHA TÉCNICA

Director: Kazuhiro Sasaki
Musica: Osamu Tezuka

Diseño de Personajes: Aoi Nanase

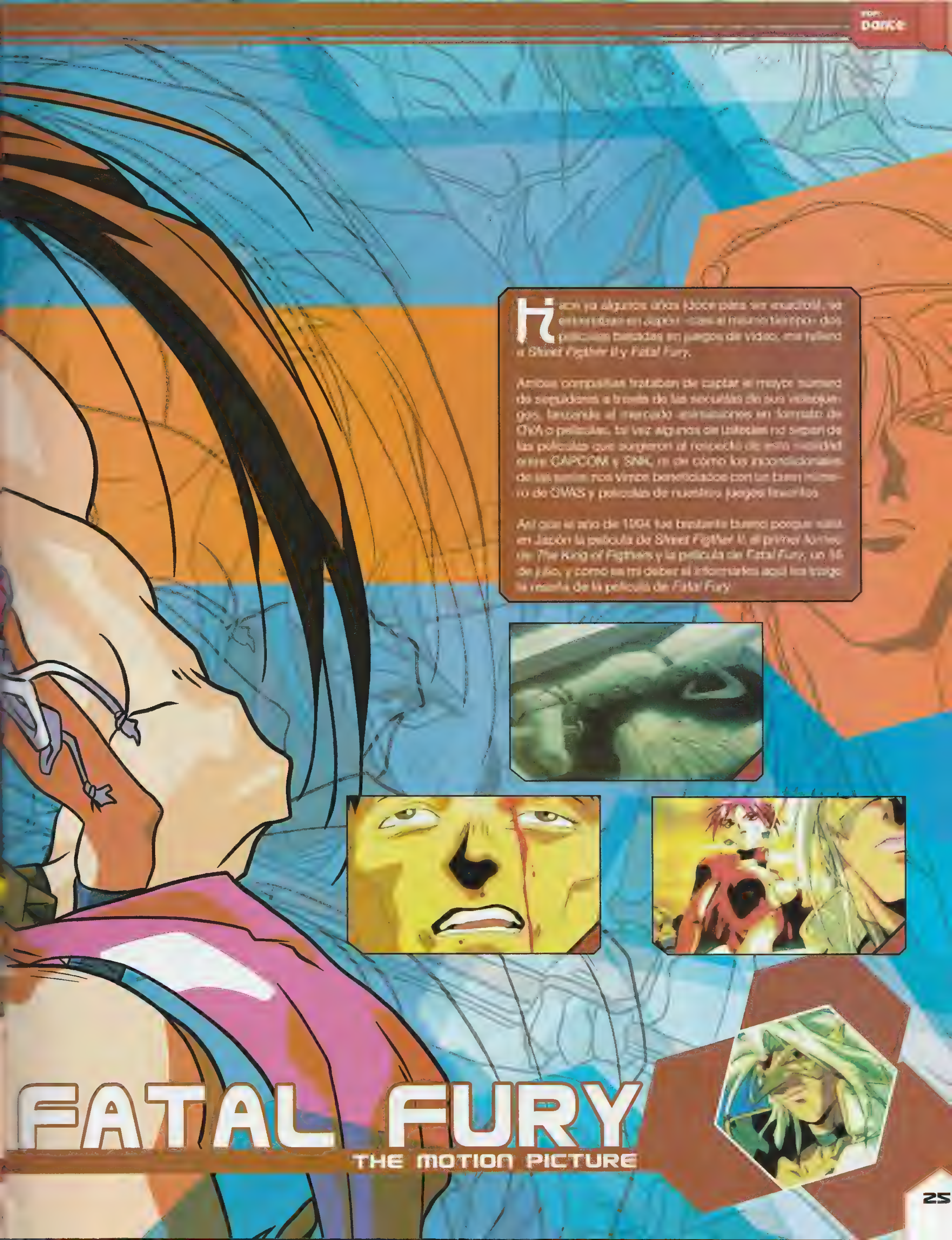
SEiYUUS

Daiki Nakamura as Haohmaru
Kazuya Ichijou: Asura
Harumi Ikoma: Nakoruru
Keiko Kamitani: Rimururu
Kaori Minami: Shiki
Kuwata Kong: Kibagami Genjuro
Mantaro Koichi: Galford Weller









Hace ya algunos años (doce para ser exactos), se estrenaban en Japón –casi al mismo tiempo– dos películas basadas en juegos de video, me refiero a *Street Fighter II* y *Fatal Fury*.

Ambas compañías trataban de captar el mayor número de seguidores a través de las secuelas de sus videojuegos, lanzando al mercado animaciones en formato de OVA o películas, tal vez algunos de ustedes no sepan de las películas que surgieron al respecto de esta rivalidad entre CAPCOM y SNK, ni de cómo los incondicionales de las series nos vimos beneficiados con un buen número de OVAS y películas de nuestros juegos favoritos.

Así que el año de 1994 fue bastante bueno porque salió en Japón la película de *Street Fighter II*, el primer torneo de *The King of Fighters* y la película de *Fatal Fury*, un 16 de julio, y como es mi deber el informarles aquí les traigo la reseña de la película de *Fatal Fury*.

FATAL FURY
THE MOTION PICTURE

Garou Densestsu: The Motion Picture

Los eventos ocurridos en los OVAS se reflejan en esta película, ya que se hacen menciones y referencias de personajes aparecidos en los capítulos anteriores, su duración es de 95 minutos, y el director es el mismo que el diseñador de personajes Masami Oben. La música es del señor Toshihiko Sahashi; y el director de arte fue el señor Yusuke Takeda.

La acción nos ubica en unas excavaciones en alguna parte del Oriente Medio, donde Cheng Sinzan está buscando "algo" que se encuentra en el fondo de la caverna, y una vez habiendo llegado al fondo lo encuentra; al salir a la superficie mira horrorizado cómo todo el campamento se encuentra en llamas, y ve a dos tipos y una mujer que controlan al fuego, agua y viento. Cheng escapa como puede y sube a Jeep pero una cuarta persona destruye su auto y de un solo golpe lo derrota. La chica que maneja el agua abre la caja y coloca la pieza en la pierna del joven, quien la absorbe y con un solo movimiento destruye gran parte del campo.

En otra parte una persona envuelta en una bata se prepara para el combate; no escucha a nadie ni a nada, su mente sólo está lista para el combate. Una vez fuera se descubre el rostro, es el campeón de Muay Thai Joe Higashi, quien disputa la defensa de su título contra *Hwa Jai* (enemigo que apareció solamente en el *Fatal Fury 1*). Joe rápidamente lo derrota y una vez más defiende su título como campeón, la ceremonia de victoria se está llevando a cabo y Andy está preocupado porque su hermano no ha llegado aún. Una misteriosa chica corre por las calles como si escapara de alguien. Mientras tanto Terry está jugando un poco en el *Neo Geo Land* (juega Fatal Fury y pierde contra Andy) y al levantarse choca con una chica que está huyendo; se disculpa con Terry y prosigue su camino, pero el sonido de unos cristales rotos lo detiene en seco y ve cómo la chica está rodeada por tres tipos que llevan máscaras y se lanzan sobre ella, y como todo buen caballero Terry se enfrenta a los desconocidos que no sienten ningún dolor, ni siquiera cuando les quiebran los huesos así que Terry usa su movimiento Crack Shoot y le destruye la máscara a uno de ellos, que cae inmóvil al suelo; inmediatamente los otros dos salen a rescatarlo y desaparecen entre las sombras; Terry se sorprende ante la retirada de los extraños, y más aún al darse cuenta de que la chica se fue.





Mientras tanto en el hotel donde se está llevando a cabo la ceremonia de la victoria de Joe, en lo que se presenta Kim Kapwhan, después de los saludos pertinentes, Terry aparece entre los invitados y Andy se da cuenta de que un niño lo mira fijamente, Andy le pregunta si está perdido y Kim les dice que es su hijo Dong Hwan además les presenta a su esposa Mionsaku y a su segundo hijo Jae Hoon (son los mismos que aparecen en el *Fatal Fury Real Bout* y en *Mark of the Wolves*) pero el grito de una mujer irrumpe en el ambiente y es que detrás de uno de los vidrios se encuentra uno de los tipos que enfrentó Terry.

Big Bear decide enfrentar al extraño pero es derribado por una ráfaga de energía, así que los hermanos Bogard están listos para la pelea, pero Kim los detiene diciendo que les mostrará a sus hijos de lo que es capaz su padre cuando se enfada y sale a la pelea, Kim es rápidamente abatido por el extraño, y Joe quiere intervenir pero es detenido por Terry que le dice que vea a los hijos de Kim, quienes no le quitan la vista de encima a su padre ya que confían en él, y el grito de Dong Hwan lo hace reaccionar y utiliza su SDM (Super Deseperate Move) Hou'ou Tenbu Kyaku y parte la máscara del extraño que cae inmóvil al piso, Kim es atendido de inmediato y Joe reconoce al agresor como Cheng Sinzan, la chica se identifica como Sulia y le pide a Terry que le ayude a detener a su hermano Laocorn que está juntando las partes de la armadura de Marte, el dios de la guerra, ya que apenas tiene tres de las seis partes de la armadura, Terry no le quita la mirada a Sulia que le es vagamente familiar.

El viaje de los Garou da inicio y deben dispersarse por el mundo para buscar las partes restantes de la armadura, antes de que encuentre las tres restantes. Entonces viajan a una pequeña cueva ubicadas en Rodas en donde están marcados los escondites de las piezas, y ahí descubren que de esa antigua civilización desciende la escuela del Hakiokusaken, y también que el Repuken de Geese, el Blitz Ball y el Kaiser Wave de Krauser son originarios de esa civilización.

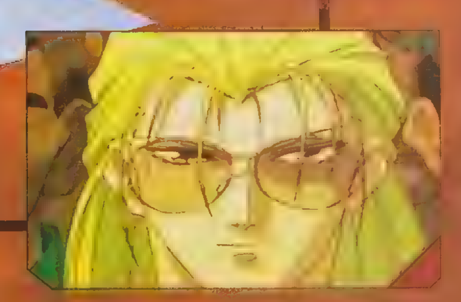
Repentinamente, la cueva se colapsa separando al grupo; Terry protege a Sulia del derrumbe pero es herido por una de las piedras, este dice que no es nada grave pero Sulia pone sus manos en la herida y la sana, ante la mirada atonita de Terry ella le dice que puede sanar heridas pequeñas pero hacerlo la agota. Ambos son rescatados. Laocorn está al tanto de los movimientos de Terry y compañia y manda a sus cómplices a matarlos.













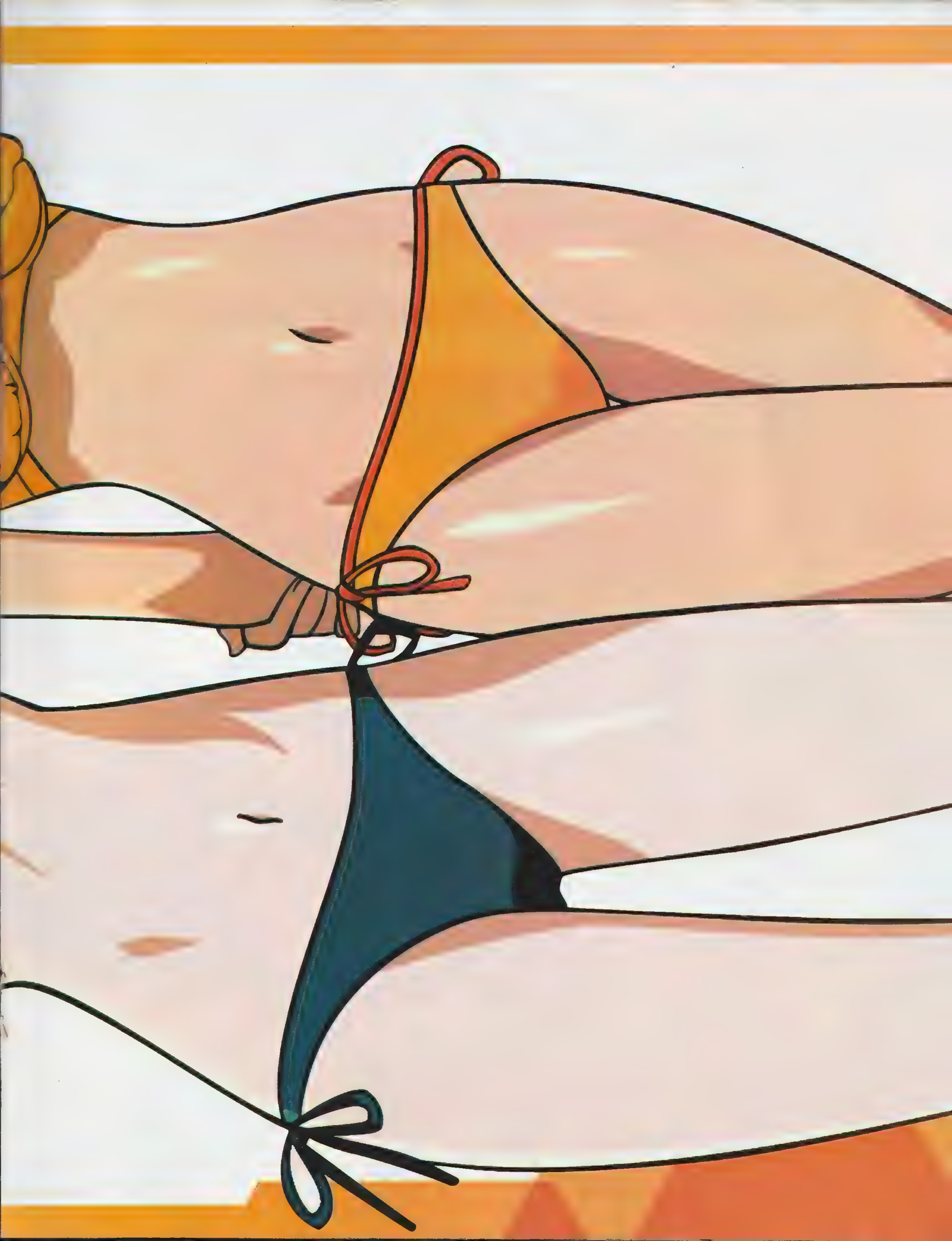


Terry, Joe y Sulia se dirigen a Antioquia, y al entrar al hotel a Terry se le cae una foto de Lily. Sulia la recoge y la observa durante unos segundos, pero Terry se la quita mientras les dice que es hora de comer. Sulia se sorprende por la voracidad con la que comen ambos peleadores y se los hace saber, a lo que Joe argumenta que un buen peleador debe comer bastante. Terry propone que vayan a la biblioteca, la plática se orienta hacia la manera de vivir de Terry y Joe le propone que pelee por dinero, de esa forma se haría rico; pero a Terry no le interesa esa vida, y Joe le dice que de esa forma las mujeres lo seguirán. Sulia le pregunta a Terry si tiene novia y comenta que no que es libre como el viento, así que aprovecha el comentario y pregunta por la chica de la foto, Joe se sorprende, y Terry simplemente dice que murió hace algunos años. Sulia se apena por lo que dijo.

En su habitación Terry sigue pensando en Lily y se le aparece su espíritu, diciéndole que ya deje de torturarse por su muerte, que no fue culpa suya, unos golpecitos en la puerta lo despiertan y sale a abrir, Sulia se aparece y le dice que lamenta su comentario sobre la chica de la foto, pero Terry la reconforta y le dice que vaya a dormir. Al día siguiente Terry se está durmiendo en la biblioteca y Sulia encuentra información de la armadura de marte que se encuentra en la estación de policía, ahora tienen una pista; pero Joe les dice que alguien ya irrumpió en el lugar y se ha llevado la pieza. El siguiente punto es el castillo Strolhim, donde unos espías de Laocorn se enteran del paradero de la pieza y se lo hacen saber. Joe se separa de Terry y Sulia, quienes se dirigen a Alemania.


AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU


AKIBA-KEI
A EVOLUCIÓN DEL OTAKU
AKIBA-KEI






AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU


AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU

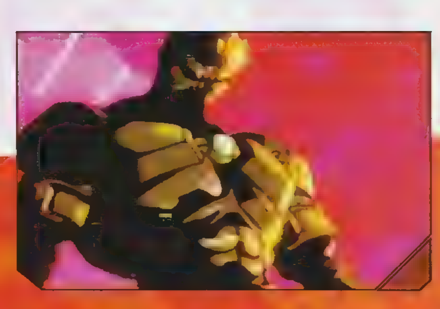




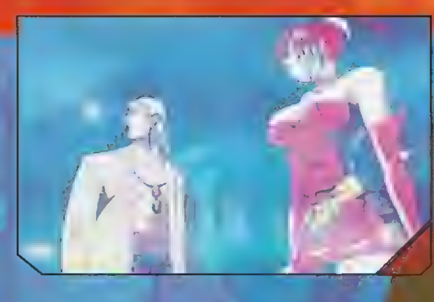






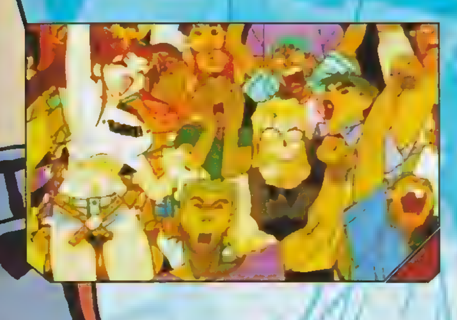


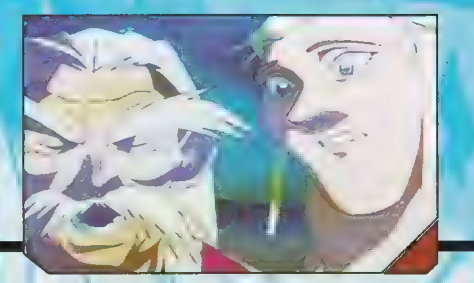












Los eventos ocurridos en los OVAS se reflejan en esta película

En Bagdad se encuentran Mai y Andy, quien sufre por que debe compartir la habitación con Mai, quien no para de insinuársele, así que decide dormir en el piso.

En el museo local encuentran el cofre de una de las piezas pero está vacío, repentinamente aparece Joe que les dice que deben buscar las similitudes entre las técnicas de los antiguos y las de los maestros del Hakiokusaken, así que deciden llamar al maestro Yubei, éste les dicen que tienen tres días desaparecidos, y Laocorn planea su segundo movimiento.

Terry se dirige al castillo de Krauser en Alemania pero es atacado por Jamin uno de los esbirros de Laocorn, quien los embiste con un trailer. La pelea es llevada a un estacionamiento en donde Terry es herido así que escapan al techo en donde se encuentran a Laocorn, el intercambio de palabras y de golpes no se hace esperar y el Power Wave de Terry no es rival para las técnicas de Jamin; Laocorn decide matarlo pero Sulia se interpone, ante un Terry malherido.

Sulia recrimina a su hermano sus acciones y lo desconoce como tal, herido en su orgullo Laocorn decide que también va a matarla. Terry, herido, le susurra a Sulia que se aparte en cuanto él se lo diga. Éste le indica el momento y usa se SDM Power Geiser, y escapan cayendo al río. Laocorn ríe ante el movimiento que usó Terry al mismo tiempo que Jamin piensa en Sulia.

Andy y Mai se dirigen a buscar a Jubei al bar de Duck King. Mai está más que emocionada. Ahí las encuentra Richard Meiyer, que le pregunta sobre la chica que lo acompaña, Andy le dice que es una amiga de la infancia y que se la va apresentar, pero quien está colgada de su brazo es Nakoruru (del juego Samurai Shodown), y Richard los deja para que se conozcan mejor. En eso el maestro Jubei los encuentra y les dice que él puede conseguir a más chicas lindas, repentinamente se apagan las luces y Duck King anuncia el espectáculo de Mai.

En cabina Duck recibe la visita de Billy Kane, y Andy trata de sacarle información al maestro pero es interrumpido por Billy que se percata de la presencia de uno de los esbirros de Laocorn, Hauer amo del viento, y se retira. Billy hace lo mismo en compañía de Ripper y Hoper los guar-



daespaldas de Geese (como si necesitara) Yubei les dice que una de las piezas se encuentra en un viejo templo.

En otra parte se encuentra Geese entrenando y acumulando más odio hacia Terry, mientras Billy lo pone al tanto de lo ocurrido sobre la armadura de marte, al tiempo que ejecuta uno de sus movientos más poderosos el SDM Raising Storm, que deja una devastación enorme en el sitio de entrenamiento y a Billy pasmado por el poder que tiene, mientras tanto en una iglesia abandonada Sulia trata de curar las heridas de Terry, quien nuevamente recuerda los momentos y la muerte de Lily, pero a quien tiene en brazos es a Sulia, exhausta por el desgaste de curar a Terry. Mientras les cuenta la historia de su familia y de cómo su padre descubrió los grabados de la isla de Rodas y un par de piezas, pero su colaborador decide matarlo y adjudicarse el descubrimiento de las piezas. Pero Laocorn sabe que su padre fue asesinado y decide enfrentar al compañero de su padre que no duda en disparar a Laocorn, que herido toma la parte del brazo y mata a el tipo.

En otro sitio, Andy acompañado de Mai van a recoger la otra pieza de la armadura, pero son intervenidos por Jamin, quien derrota y humilla a Andy al tratar de besar a Mai sin que él pueda hacer algo. Mientras en Alemania Laurence Blood es atacado en el castillo de Krauser por Panni, que les quita otra parte de la armadura, Terry y Sulia llegan tarde, ésta siente (como buena gemela) que su hermano ya tiene dos partes más de la armadura, y ahora solo le falta la que tiene Sulia para saber en donde se encuentra la última pieza.

Terry y los demás se encuentran en Rodas examinando la cueva en busca de alguna pista que les indique sobre el paradero de la última piza de la armadura, pero como no encuentran nada, Joe, frustrado, da un golpe al muro con lo que se abre dejando al descubierto una hendidura en donde va el medallón de Sulia, que les revela el lugar de la última pieza, el Mar Muerto.

Los esbirros de Laocorn, Hauer, Jamin y Panni discuten sobre la sed de poder de Laocorn y que de ser necesario deverán luchar nuevamente para llevar a Sulia con ellos.

Sulia y los demas viajan a Israel para buscar la última pieza. Ya en el hotel tiene una conversación con Mai sobre el amor que siente por Andy y de cómo Sulia debe de ser un poco más agresiva si quiere a Terry, mientras Andy entrena en el bosque y Joe y Terry beben en la terraza, así que Mai le comenta lo que sabe sobre la historia de Terry y Lily.

Joe y Terry hablan sobre si debe aceptar el amor de Sulia y Joe se desvanece seguido por Terry, el vino estaba alterado, Hauer, Panni y Jamin hacen acto de presencia y se llevan a Sulia dejando sola a Mai con Hauer y Panni. En ese momento aparece Andy para defender a Mai, arrojándose desde lo alto del edificio con un Chou Reppa Dan, seguido de un Zaneiken, dejando en el piso a Hauer; Panni ataca por la espalda pero es detenido por Mai que la intercepta y ataca con un Chou Hissatsu Shinobi Bachi, derrotándola.

El final está cerca Laocorn tiene la última pieza de la armadura del dios de la guerra, todos se dirigen hacia el mar muerto donde está el templo del dios de la guerra. Terry debe poner fin a la locura de poder de Laocorn, el final es completamente digno de verse así que no se los cuento para que lo puedan disfrutar (ya deberían saber que no me gusta contar finales) así que les dejo el cast de la película.

SEiYUUS

Kazukiyo NishiKiori: *Terry Bogard*
Keiichi Nanba: *Andy Bogard*
Kotono Mitsuishi: *Mai Shiranui*
Nobuyuki Hiyama: *Joe Higashi*
Shinichiro Miki: *Laocorn Gaudeamus*
Tomo Sakurai: *Sulia Gaudeamus*
Kenji Utsumi: *Jamin*
Sho Hayami: *Hauer*
You Inoue: *Panni*
Chafurin: *Cheng Sinzan*
Daiki Nakamura: *Kim Kaphwan*
Hidekatsu Shibata: *Geese Howard*
Jouji Yanami: *Jubei Yanami*
Kikuko Inoue: *Lily McGuire*
Kouji Totani: *Lawrence Blood*
Masaharu Satou: *Richard Meyer*
Reiko Chiba: *herself*
Shiho Niiyama: *Myonsaku Kim*
Tomohiro Nishimura: *Billy Kane*
Yuji Mitsuya: *Duck King*


THE KING OF FIGTHERS:
ANOTHER DAY



En 1994 el mundo de las arcadias conoció a su nuevo rey, procedente de la saga *Fatal Fury*, nos llegaba el torneo que tantas veces organizaron Geese Howard y Wolfgan Krauser, obviamente me refiero a *The King of Figthers*, en este nuevo torneo se incluían nuevos elementos tales como peleas por equipos, representantes por país y un nuevo organizador; tal vez el secreto dentro de la serie fue la jugabilidad, o el diseño de los personajes, pero me atrevo a decir que no fue sólo eso, si no que los personajes tenían una historia, no era llegar acabar con el malo y salir caminando rumbo al sol o al altar nada más, no. Aquí los participantes tienen carisma, muchos ya conocíamos a los procedentes de las sagas de *Art of Figthing* y *Fatal Fury* (Ryuko no ken y Garou Densetsu) y algunos más veteranos reconocieron a personajes del *Ikari Warriors* o el *Touch Down Fever*, pero esa historia detrás de los personajes, hizo que más de uno quedara prendado de ellos y se volvieran sus consentidos.

En los siguientes años la historia se elevó a niveles insospechados, y las relaciones afectivas y de odio fueron creciendo, a tal grado que hoy en día puedes encontrar fanáticos incondicionales del serio y letal Yagami, o del despreocupado y fuerte Kusanagi, y más de uno adora a la sexy ninja Shiranui, (en lo particular adoro a B. Mary).

Bueno, pero... ¿a qué viene todo ésto? Pues a que la más grande compañía de videojuegos se tardó demasiado en animar su franquicia más famosa, y es que siendo honestos más de uno quería ver la saga de *Orochi* animada, pero en lugar de eso continuó con sus asuntos; y tiempo después se fue a la quiebra, pero como diría la nana Goya: "eso es otra historia".

Hoy en día SNK resurgió y sacó una nueva línea de historia para la saga *KOF*, llamada *Maximum Impact* lo cual aseguró unos cuantos juegos más a la saga y su salto del 2D al 3D, el éxito obtenido con esta nueva historia motivó a la gente de SNK-Playmore a lanzar al mercado la historia animada de los hermanos Soiree y Alba Meira, la cual se ubica tras la caída de Geese Howard como dueño de South Town y de la destrucción de él mismo bajo el cañón zero en *KOF00*.

Es en este marco donde se desarrolla la trama de *Maximum Impact* y su secuela, la cual saldría al mercado apoyada por cuatro animaciones de casi seis minutos cada una (nueve con todo y créditos); y reciben el calificativo de ONA (Original Net Animation –Animación Original en Red–) un concepto usado en Japón para series que salen directamente en Internet, por eso es que no reciben el título de OVAS pues no son animaciones liberadas en video; además de que no cumplen con el estándar de 45 minutos. Y tampoco son películas, por que no fueron proyectadas en ninguna sala y mucho menos duran hora y media. Una vez terminadas la explicaciones pasemos al resumen de los cuatro ONAS de *Another Day*.

ALL OUT (TODOS FUERA) CAPÍTULO 1

Nos encontramos en New South Town, que luce muy pacífico después de la derrota de Duke, líder del grupo Mefistófeles, quien se decía dueño del lugar. Pero fue derrotado por Alba Meira (eventos narrados en *KOF M.I.*) que ahora debe salir a cumplir con unos asuntos y regresará al día siguiente, dejando a cargo del pueblo a su hermano Soiree, que al partir regresa a una pequeña niña a casa; no han pasado muchas horas desde que el mayor de los Meira saliera y una emergencia llega a oídos de Soiree: ¡¡El pueblo está en llamas!!

Al salir no puede creer lo que ve: inmensas columnas de humo cubriendo el cielo, y la oscuridad se ve rasgada por las inmensas llamas, la gente corre presa del pánico, que también ataca a los compañeros de Soiree que le recomiendan huir, pero la imagen de Alba aún está en su cabeza y se niega a abandonar su hogar, entonces decide salvar a tantos como le sea posible. En el caos de gente, Mai Shiranui siente una presencia en peligro y de un salto se cambia a sus ya conocidas prendas.

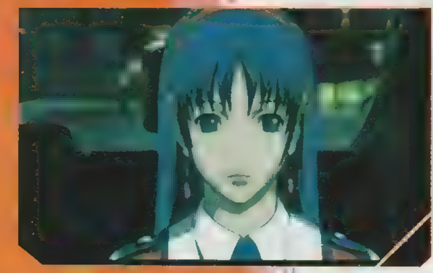










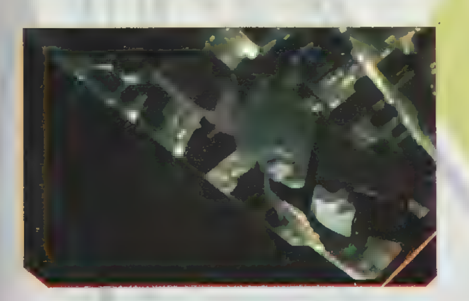


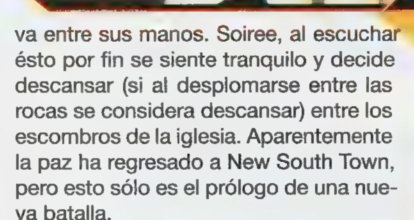
En otro lado, Athena Asamiya la famosa Idol está atorada en el tráfico provocado por la evacuación y siente el llamado de auxilio de una niña, así que abandona el auto en el que viaja y sale en busca del origen de la llamada, llegando ambas a un edificio completamente en llamas, súbitamente una ventana estalla y de ella cae Soiree en el techo de un auto cargando a la niña que fue a dejar su hermano.

Iori Yagami aparece en escena al captar un misterioso resplandor verde que se ve en lo alto de un edificio, emprendiendo una inalterable marcha hacia el punto mencionado, las chicas que anteriormente fueron testigos de la caída de Soiree le interrogan sobre la situación, pero él se va dejando a la niña al cuidado de Athena y Mai, pero como éstas dos son mejores peleadoras que niñeras se les escapa de las manos para alcanzar a su salvador, cometiendo el error de interponerse en la marcha de Yagami quien de un manotazo la hace a un lado arrojándola al suelo, motivo por el cual causa la furia del menor de los Meira, que rápidamente le pide que se disculpe, recibiendo por respuesta un puñetazo de Iori, de manera inmediata se pone de pie, e intercambia golpes con Yagami que fácilmente los bloquea, e intenta prender sus llamas, pero algo lo detiene (después les digo por qué) y se lían a golpes dejando muy en claro quién es superior en esa batalla.

Una fuerte patada de Iori proyecta a su rival al interior de una iglesia, nuevamente la niña deja los brazos de Mai y se interna en el recinto en llamas, dentro del cual la pelea continúa, y con una de sus técnicas Soiree incrusta a Yagami en el muro provocando que el techo se desplome, mientras se apresura a proteger a la niña de los escombros, con su cuerpo, pero un resplandor llama su atención y se da cuenta de que Athena está sosteniendo el techo en llamas con sus poderes psíquicos y Mai utiliza su Ryu En Bu para deshacerse del peligro, al amanecer, Soiree continúa buscando entre los escombros a Iori, mientras, tranquilas, Mai y Athena lo esperan en la entrada, Mai le dice que lo deje por la paz, que él se encuentra bien y le pregunta a Athena que qué es lo que la trae al pueblo; súbitamente recuerda el concierto y sale corriendo del lugar seguida por Mai.

Soiree se queja de lo descorazonadas que son y sigue gritando al pelirrojo, repentinamente escucha la voz de Alba y le dice que él vio a un pelirrojo con un peinado extraño del otro lado de la ciudad y que ya todos están a salvo, incluidos unos gatitos que tiernamente lleva entre sus manos. Soiree, al escuchar ésto por fin se siente tranquilo y decide descansar (si al desplomarse entre las rocas se considera descansar) entre los escombros de la iglesia. Aparentemente la paz ha regresado a New South Town, pero esto sólo es el prólogo de una nueva batalla.



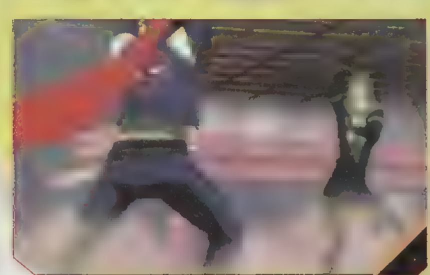


ACCEDE (ACCEDER) CAPÍTULO 2

En el segundo capítulo veremos un recuerdo de Terry en las pesadillas de Rock; es el momento en que Terry liberó a South Town de la amenaza llamada Geese Howard al ser lanzado desde lo alto de Geese Tower por un Power Geiser, pero quien está siendo lanzado al vacío es Rock y no Geese, que al igual que su padre tiene esa mirada de odio hacia su peor enemigo y se niega a ser salvado; pero como en toda pesadilla despierta en el momento en que cae.

Han pasado varios años desde la muerte de Geese pero su vástago no puede olvidar su procedencia, motivo por el cual se tortura por su linaje maldito, así que decide salir a dar una vuelta al pueblo (no está enterado del incendio), al llegar a la sala encuentra a Terry acostado en un sillón mientras bebe y ve la televisión (vestido con el atuendo de *Mark Of The Wolves*), en eso le pregunta a Rock que a dónde va, y, éste le contesta que saldrá a tomar aire. Al poner un pie fuera de su casa se da cuenta de que South Town está en llamas, mientras se ve la negra silueta de su viejo hogar recortada contra el cielo,







una ventana que estalla es la que lo saca de su ensimismamiento y ve un cuadro que se incendia. Mientras tanto en Geese Tower, Billy Kane la mano derecha de Geese contempla el lugar por donde cayó su jefe y de entre las sombras aparece Lien Neville, lista para matarlo.

El intercambio de palabras no se hace esperar, y mucho menos los golpes, pero Kane demuestra ser superior a Lien arrebatándole su brazalete y suspendiéndola con su Bo acercándola a la orilla, en ese instante aparece Rock, quien le grita que se detenga; Billy le dice que ella es una asesina que va tras él y que después su objetivo será Rock así que lo mejor será detenerla y cumplir con los deseos de su padre. Entonces lo obliga a que recuerde que es hijo de ESE hombre y que su sangre fluye por sus venas, de lo cual Rock reniega diciendo que él nunca fue su padre.

Billy arroja a Lien al vacío y le pide que demuestre quién manda en South Town, la pelea de Rock y Billy es breve ya que la prioridad del joven Howard es salvar a Lien, que está a punto caer, pero muy a tiempo alcanza a salvar a Lien, Billy aprovecha esto para tratar de tirar a ambos al vacío, pero en el último segundo éste alcanza su brazalete y lo usa en contra de Billy salvándose ambos.

Rock le pregunta a Lien que si matándolo se liberará de su linaje maldito, a lo que ella responde que no lo sabe, pero si ese es su deseo se lo cumplirá, ya a salvo Rock entra a una bodega para buscar el objeto que suponía perdido, pero sólo encuentra cuadros destruidos por una explosión (buscaba la pintura de su madre) y regresa a casa desilusionado, y encuentra nuevamente a Terry tendido en el sillón sin la chamarra y bebiendo jugo, Terry le pregunta que a dónde fue, y éste responde que a ninguna parte, entonces Terry se levanta y declara que va a tomar una siesta, que lo despierte cuando esté el desayuno, Rock se percata de que huele a cenizas y en la pared de la sala ve un cuadro tapado con la chamarra de Terry, está firmado con el nombre de Marie, una ligera sonrisa se dibuja en el rostro de Rock quien sale a preparar el desayuno.

NOTA: La madre de Rock se llama Marie Heinlein y su hermano es Kain Heinlein, que aparece en el juego de M.O.W. y por lógica es su tío.











IN THE DARK (EN LA OSCURIDAD) CAPÍTULO 3

Esta vez la acción se ubica en una red de túneles debajo de New South Town, y en ellos K´ (se lee Kei Dash) y Máxima están interviniendo parte del cableado de luz. K´ se molesta de lo poco agresivo que es el movimiento, mientras una sacudida llama su atención y Máxima declara que ya está todo listo, en otra parte los Hikari Warriors están revisando un video para identificar quién podría ser el responsable de los incendios pero la imagen es muy borrosa; en eso una alerta suena y Leona, Ralf y Clark salen a investigar.

En el lugar de los hechos se suscita un misterioso apagón y descubren que los cables fueron reventados por una explosión, en otra parte de los túneles K´ y Máxima corren por la vías del metro y se dan cuenta de que las luces se prenden K´ comenta sobre el apagón y Máxima le dice que debieron haber tomado energía de otra parte, y se suben a uno de los trenes.

Ya más tranquilos comentan sobre las movilizaciones que están haciendo para capturar a uno de los clones de Kyo que escapó hacia South Town. K´ se sorprende de que aun queden algunos libres y Máxima termina el comentario diciendo que si alguno quedara libre convertiría a todo el mundo en un mar de llamas, K´ pregunta si se ha visto al profesor Makishima (es quien uso a K´, Máxima, Kula, Whip y K9999 en sus experimentos), pero Máxima no contesta y K´ le grita que a él es a quien buscan, en eso una de las ventanas se rompe y ven caer un arete de forma triangular que libera un intenso brillo que los ciega momentáneamente, y de la ventana posterior aparece Leona que se lanza al ataque de K´ mientras que por otra ventana entra Ralf y ataca a Máxima, instantáneamente ambos se replegan hacia donde está Clark y los identifican como los secuestradores del profesor Makishima, K´ y Máxima intercambian miradas de asombro, así que Ralf decide sacarles la verdad a base de golpes.

Máxima se encarga de Clark y Ralf, mientras le pide 24 segundos de distracción a K´ para poder hacer las cosas más explosivas, el plazo se acerca y K´ pregunta si ya es hora, a lo que Máxima responde que sí, sosteniéndolo y saltando fuera del tren para caer exactamente en otro. Ralf sale a ver qué pasó con ellos y ve a Whip y la llama Muchiko (su nombre real, Whip es nombre clave) ya en el piso del vagón se reúnen Whip, Kula y Máxima sobre K´ que está tendido, y le reclama a Máxima que fue demasiado explosivo.

ALL OVER (TODO TERMINÓ) CAPÍTULO CUATRO

Nos encontramos en una tranquila noche en South Town. La gente se dirige hacia sus hogares y entre el mar de gente atraviesa Kyo Kusanagi (vestido como en MI2), en lo alto de la gran avenida, vemos unos trabajos de reparación y a un hombre de cabello rubio platinado que va vestido de rojo que se encuentra en medio de la calle y de sus manos aparecen llamas verdes, su nombre: Ash Crimson, un segundo después todo es un caos, los edificios y los automóviles arden en llamas, la gente ah quedado aplastada por las explosiones, y de entre los escombros aparece Kyo que intenta sacar a un tipo que había quedado enterrado con él, pero una llama verde llama su atención y llama a Ash por su nombre, quien se encuentra en lo alto de un edificio con sus llamas encendidas (las mismas que vio Yagami en All Out).

Otro de los afectados por las explosiones fue Alba Meira que de manera rápida comienza a brindar ayuda a los damnificados y pide ayuda a





Kyo que sale corriendo hacia el edificio en donde vio la flama, ya en el edificio Kyo grita a Ash que se presente y obtiene por respuesta una pluma de construcción en caída, de manera inmediata utiliza su llamas para deshacerse de el objeto, ante la mirada inquisitiva de Alba, Kyo se aleja unos pasos al momento que es captado por una cámara de vigilancia (de ahí vienen las imágenes que vieron los Ikari) mientras en ese momento escucha la voz de Alba que lo llama y le pregunta si fue el quien comenzó el incendio, Kyo no encuentra una excusa para lo que acaba de ver el mayor de los Meira, por lo cual decide castigarlo y la batalla comienza.

La cámara no es el único testigo de la batalla entre Meira y Kusanagi, una extraña silueta de mujer observa atenta la pelea (aquellos que ya jugaron M.I.2. la reconocerán como Luise Meinryk) sin perder ningún detalle, pero no solo ella mira el encuentro si no que también Ash está fascinado con lo que ve, pero de repente algo lo motiva a saltar hacia un letrero luminoso, y en el lugar que ocupaba Ash está el pie de Iori Yagami (después de su encuentro con Soiree llegó al lugar donde vio el fuego de Ash) que se encuentra muy molesto, Crimson ni si quiera se inmuta por la presencia de Iori y le dice que ya no esta interesado en el y que le desagradan las cosas que no le llaman la atención y en el cielo aparecen unos helicópteros así que haciendo uso de una de sus técnicas huye del lugar dejando a Yagami solo en el techo.

Al lugar llegan en un Jeep Ralf, Clark y Leona, y encuentran a un soldado que les da el informe sobre la pelea de Kyo y Alba, Ralf comenta la manera de detener al Clon de Kyo, pero una profunda voz los saca de sus planes, es Iori Yagami que se acerco a ellos sin hacer el menor ruido, y les dice que "ese" no es un clon, mientras la balanza de la batalla se inclina hacia el mayor de los Meira, un golpe lo decidirá todo, pero ambos golpes son detenidos por Yagami que les dice que Ash escapó, Alba comprende que Kyo no fue quien incendio el pueblo y pide disculpas, pero Kyo dice que Ash está detrás suyo así que es en parte culpable, tan pronto como comenzó terminó el encuentro y Alba regresa a casa y Yagami le dice a Kyo que será mejor que sobreviva hasta que él lo mate.

Las llamas se han extinguido y Ash escapa de South Town en un yate al lado de Elisabeth Blanctorche, Billy sale de entre los escombros provocados por su pelea con Lien, Terry se asoma a la ventana de su departamento y Alba rescata a los dos últimos involucrados (los gatitos que lleva cuando encuentra a Soiree) mientras hace una llamada telefónica, en la escena de la pelea Ralf le pregunta a Kyo si es el verdadero y Kyo le responde, quieres probar mi llama al momento que enciende su mano.



Aquí vienen los créditos y una escena extra, de Alba y Soiree, en la iglesia (al final de All Out) en donde aparece Luise Meynrik saludándolos.

Hay que agradecer que en estos ONAS se usaran las voces originales de los actores que trabajaron en las series *KOF*. Aquí les dejo la lista de seiyuus y del cast.

CONCLUSIONES

Lo publicado por SNKP (SNK Playmore) era que estos ONAS servirían de base para la historia de *Maximum Impact 2*, que fuera de Japón se le conoce como *KOF 2006*, y en parte tienen razón ya que en ésta aparece el nuevo personaje: Luise Meynrik; Yagami conserva sus flamas púrpuras, siendo que en los ONAS no las tienen, ¿por qué? Pues porque en *KOF XI*, Ash Crimson se roba el poder de Yagami, recuerden que en 03 le robó su poder a Chizuru y su nuevo objetivo es Kyo, por eso hace el cometario de que en parte es culpable de lo que hizo Ash; al parecer, todo esto se resolverá en *KOF XII* pero de eso les hablaré en el especial de SNK. See ya!!









FICHA TÉCNICA

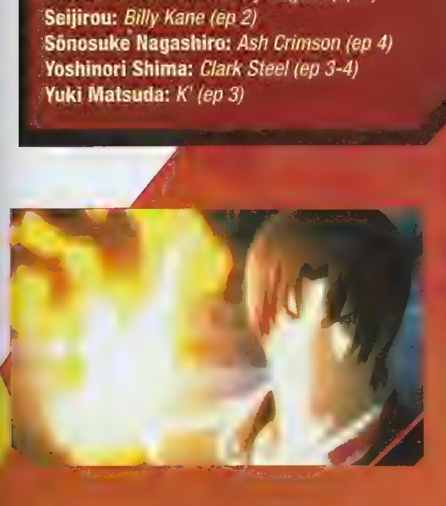
Director: *Masaki Tachibana*
Guion: *Fumio Asanuma*
Musica: *Daiki Kasho*
Diseño Original de Personajes: *Falcoon*
Diseño de Personajes: *Hajime Shimomura*
Director de Arte: *Yusuke Takeda*
Arte: *Seiki Tamura*
Director 3D: *Makoto Endo*
Director De Fotografia: *Hiroshi Tanaka*
Efectos: *Shizuo Kurahashi*
Supervision de Guion: *Akihiko Ureshino*
Director de Sonido: *Kazuhiro Wakabayashi*
Esfectos Especiales: *Masahiro Murakami*
Concepto Original: *SNK*
Planeacion: *soimen*
Produccion: *Production I.G*
Tema Final: *"Regret" Por Dakota Star*



SEIYUUS

Kouji Haramaki: *Soiree Meira*
Kunihiko Yasui: *Iori Yagami*
Masahiro Nonaka: *Kyo Kusanagi*
Yuuki Satou: *Alba Meira*
Akoya Sogi: *Mai Shiranui (ep 1)*
Eiji Takemoto: *Rock Howard (ep 2)*
Fumiko Inoue: *Lien Neville (ep 2)*
Haruna Ikezawa: *Athena Asamiya (ep 1)*
Hiroko Tsuji: *Luise Meyrink (ep 4)*
Katsuyuki Konishi: *Maxima (ep 3)*
Monster Maezuka: *Ralf Jones (eps 3-4)*
Satoshi Hashimoto: *Terry Bogard (ep 2)*
Seijirou: *Billy Kane (ep 2)*
Sônosuke Nagashiro: *Ash Crimson (ep 4)*
Yoshinori Shima: *Clark Steel (ep 3-4)*
Yuki Matsuda: *K' (ep 3)*






PASION POR EL
CINE
ESPECIAL
El cine
en todas
sus formas

Por: Aldo Gómez



SCHOOL RUMBLE NI GAKKI

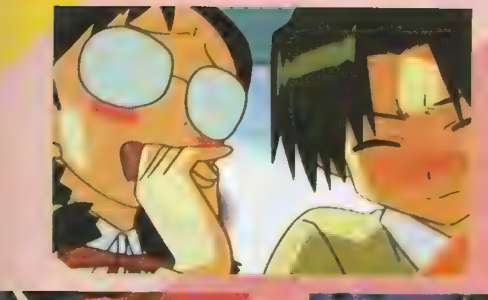
2nd. Semestre

Ya habíamos visto un pequeño avance de lo que sería la segunda temporada al final del capítulo 26, y llevaría el nombre de "School Rumble Ni Gakki (Segundo Semestre)". Así, el 2 de abril de 2006 se estrenó el primer capítulo de la segunda temporada. En ésta, nos darían las respuestas que esperábamos; además de plantearnos nuevas preguntas; y, sobre todo, el nuevo rumbo que tomaría la serie, ya que en estos 26 episodios el triángulo amoroso comienza a perder fuerza, debido a que una de las partes deja por un tiempo la serie. Obviamente me refiero a Karasuma Ooji, quien deja la escuela un tiempo para dedicarse a terminar su nuevo manga, por eso la historia deja de girar en torno al eterno debate de salvar a Tenma de las garras de Karasuma (según Harima), y así es como da paso a nuevos mal entendidos, los cuales les platico a continuación.



El primer capítulo se ubica en el periodo Bunka Bunsei (entre el 1804 y el 1829), en una parodia de la serie "Los Tres Justicieros", en la cual el protagonista es Harima, vestido de Mangoku; y los demás personajes son aldeanos de una pobre villa que es asolada por el malvado Yoshidayama y su hermano Tenouji. Después de eso regresaremos a la era actual y comenzaremos en donde nos quedamos, ya que Tenma regaña a Yakumo, por no avisarle que estaría fuera durante la noche; y Harima, que está escuchando todo, decide entrar al rescate, pero, como siempre, acaba complicándolo todo, ya que le dice que sólo pasaron la noche en su casa, y Tenma pensaba que habían salido a platicar montados en su moto y se sorprende por la noticia. Ante esto, Harima trata de reparar su error, pero lo único que hace es complicar más las cosas al grado que Tenma piensa que Yakumo y Harima son pareja; así que decide unirlos a como dé lugar. Y como bien saben, las noticias corren y ahora media escuela cree que ellos son algo; incluso Hanai pierde todo su espíritu de pelea y queda en un muy lamentable estado de shock y Harima le hace segunda, ya que Tenma sigue en su plan de juntarlos, y hace que Yakumo le prepare un obento (cajitas de comida hechas en casa) a Harima para que se lo entregue delante de toda la clase del 2-D.

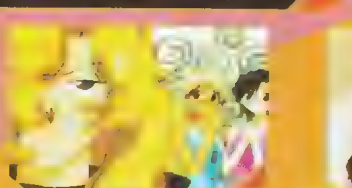
Lo peor de todo es que el festival cultural ya está a la vuelta de la esquina, y aún no saben qué es lo que van a hacer; ya que tenemos, por un lado, a los que quieren hacer la obra de teatro (Tenma y Eri) y, por otro, a los que están a favor del Salón de té (Hanai y Mikoto) y al tercer grupo que es el de peleas en traje de baño, compuesto por Narachi, Yoshidayama y Nishimoto; pero, como es de imaginarse, son ignorados por la clase entera















y quedan fuera de la competencia. El empate es seguro, ambos bandos tienen 17 votos (los de traje de baño tienen 3), y los que pueden dar la solución están peor que muertos; así que Akira decide "despertarlos", a su muy particular manera, entregándole un libreto a Harima donde él y Tenma son los protagónicos, y a Hanai lo convence diciéndole que, si gana el salón de té, el club de té los apoyaría completamente, incluída Yakumo. Solamente así logra despertar a Harima y a Hanai que reanudan su eterna pelea. Akira les propone que resuelvan sus diferencias en un juego, pero ellos ni la pelan; así que debe intervenir armada con una pistola automática y una semiautomática en cada mano, y así es como los convence de que se lleve a cabo el juego de supervivencia en donde se decidirá qué es lo que harán: la obra de teatro o el salón de té.

Al caer la noche, ambos bandos entran a la escuela, cada quien toma su formación y reciben órdenes de Akira desde el sonido local. Las armas están listas, los contrincantes sólo esperan la orden de salida. Da comienzo la batalla entre los dos grupos, sólo para darse cuenta de dos cosas: una, Harima es de temer con una arma en las manos y dos, de manera misteriosa, Eri está terminando con los miembros del salón de té, al grado de que nadie se entera de la aparición de un tercer grupo: el de peleas en traje de baño.

El misterio de Eri y el desenlace de esta batalla se las dejo a ustedes, ya que es algo digno de ver personalmente. Sólo les digo una cosa, al final deciden hacer ambas cosas y se dividen en grupos. Los preparativos comienzan y, obviamente, deben trabajar durante la noche. Nuevamente Tenma se lanza a obtener información sobre Harima para Yakumo y manda a Eri a averiguar sobre sus gustos; pero, para sorpresa de la misma ésta, comienza a darse cuenta de aquellos sentimientos que reprimía sobre Harima. Por favor vean las reacciones de Eri ante cada respuesta de Harima. Debido a esto, un nuevo triángulo ha nacido y está conformado por Harima, Yakumo y Eri, ya que sin darse cuenta Yakumo y Eri se



han estado enamorando, al grado de declararse una guerra silenciosa entre ellas. Pero el muy despistado de Harima no se da cuenta de nada, ya que sólo tiene ojos para Tenma. Después de esto, los preparativos están hechos y la cafetería trabaja al 100%, pero de repente todas las chicas desaparecen y las sospechas caen sobre Akira y un misterioso café patrocinado por el club de té. Como era de esperarse, la maestra Itoko está a cargo del asunto; y, ante eso, no hay mucho que hacer.

Cabe mencionar que Harima gana el concurso de escritores aficionados y, por lo tanto, su trabajo es publicado. Después pasamos a la obra de teatro que es "La Bella Durmiente", pero los papeles están algo cambiados (el guión lo hizo Akira), y el rol de los príncipes lo hacen las chicas y la princesa es Mikoto; además de que Yakumo actuará como la bruja malvada, pero, debido a un nuevo descuido de Harima, se involucra en la obra de teatro porque se quedó dormido en la cama de la princesa y es subido al escenario sin que se dé cuenta. A partir de aquí comienza el primer asalto de Yakumo y Eri por Harima, en un espectacular duelo de bastonazos y espadazos. La disputa la pierde Eri ante una afición que está más que emocionada por tan buen acto improvisado y por el beso que fueron a ver.

Nadie encuentra a Akira, ya que desapareció en cuanto empezaron los problemas. El duelo ha

terminado y es hora de que le den un beso a la "princesa". Yakumo está muy sufrida para hacerlo (en serio) y, en el momento en que le va a dar el beso a Harima, cae del techo Akira, al más puro estilo de "Misión Imposible", y le da un beso en la nariz a Harima y se desparece, salvando la obra.

Cabe mencionar que Mikoto sí tiene su escena de princesa, pero el príncipe se lo cambian por Asuo, que es el pie para una nueva pareja, no muy formal pero tampoco tan dejada al olvido. Después de eso veremos cómo las chicas usan a los chicos para un concurso de cocina en el bosque; y luego el nacimiento del equipo de basketball femenil, que es dirigido por Tae Sensei (la enfermera con la que vivió Harima). Cabe decir que no tiene ni idea de lo que es el basketball, por lo cual le deja la responsabilidad a Asuo y Tawaraya Satsuki, que está en la misma clase de Yakumo. Al final, el equipo queda formado por Satsuki, Ichijo, Mikoto y Lala, dejando fuera obviamente a Tenma. Así que por iniciativa de Tougo deciden crear un equipo rival conformado por Harima, Tougo, Imadori, Yakumo y Tenma. El partido es digno de verse, se los dejo de tarea. Después de esto, los malentendidos comienzan y veremos un poco más a nuestra conacional en los capítulos siguientes. De hecho se vuelve Idol durante un tiempo. Las cosas en el universo de esta serie están cambiando. Prueba de ello son los nacientes sentimientos de las chicas y el descubrimiento y aceptación de los mismos.

Y ya para terminar, les diré que en esta última temporada conoceremos al papá de Tenma y de Yakumo y los motivos de ésta última para cuidar y proteger a su hermana.





Tema de Apertura: *Sentimental Generation*, interpretado por Ami Tokito

Tema de Cierre: *Kono Namida ga Arukara Tsugi no Ippo to Naru*, interpretado por Ami Tokito hasta el capitulo 16

El 2ndo.Tema de Cierre cambia en el capítulo 17 y es: *Futari wa Wasurechau* por Ami Koshimizu & Mamiko Noto, las voces de Tenma y Yakumo respectivamente. Al cierre de este artículo se maneja la posibilidad de una tercer temporada de "School Rumble" que llevaría por título "School Rumble San Gakki (Tercer Semestre)"

(**Fe de Erratas**: por un error en el artículo anterior, se manejó que Tenma era la hermana menor y Yakumo la mayor, pero es al revés, aunque las actitudes de cada una de ellas haga pensar lo contrario).

See Ya!!

EL COSPLAY EN NORTEAMÉRICA

Por:
Terry Child



Hace ya algunos números se habló de qué es el cosplay y, por consiguiente, qué es un cosplayer y cómo se desarrolla esta faceta artística en países asiáticos, principalmente en Japón. Ahora es el turno de dar una mirada al cosplay en Norteamérica.

Las convenciones y sus respectivas actividades se han hecho mucho más populares desde la década pasada. Eventos de mayor magnitud como la Comicon, en San Diego; la Otakon (Convención para Otakus o "fans acérrimos") y Anime Expo y Sakuracon, se han vuelto reconocidas internacionalmente, en gran medida por el gusto e intercambio cultural proporcionado por el anime. ¿Cómo se puede ver esto? Animaciones como *Naruto* han dejado a los fanáticos tan impresionados, que las filas de cosplayers se han elevado exponencialmente al grado de que, sin dificultad alguna, puedes encontrar tres o cuatro elencos completos de los personajes de la renombrada serie en el mismo evento. Y ésta es sólo una pequeña muestra de lo que los norteamericanos hacen cuando su gusto es tal por los mangas, series de televisión, películas, etcétera.

Inclusive, esto ha desencadenado que el cosplay y las "subculturas" del anime, puedan llegar a tener la influencia necesaria para crear más convenciones y eventos dirigidos a públicos realmente específicos. Un ejemplo claro de esta objetivación es la "Yaoicon", donde el tema principal es el género Yaoi. Evidentemente los asistentes demuestran su gusto por él en cuanta manifestación artística se permita, incluyendo al cosplay.

También se han hecho exposiciones de ciencia ficción, festivales medievales, eventos enfocados a universos como los de "Star Wars", etcétera. Y en todas estas reuniones, los fanáticos hacen presencia y dejan huella al portar orgullosamente los disfraces de sus personajes favoritos.

¿Pero cómo empezó todo este asunto de los fanáticos y sus disfraces? ¿En qué momento el cosplay se convirtió en elemento esencial de estos eventos en Norteamérica? Por casi cincuenta años, el gusto por los portadores de disfraces ha sido marcadamente influido por los escritores, artistas y publicidad de la ciencia ficción. El disfrazarse, como una innovación y forma artística tridimensional, ha probado y roto todos los límites de la fantasía. Desde la primera Worldcon de Nueva York en 1939, hasta una de las últimas en Filadelfia, el fanatismo del disfraz se ha erigido como una fuerza robusta y dinámica dentro del propio fanatismo de la ciencia ficción.



Según una de las versiones más difundidas entre los conocedores y expertos del tema, en aquella primera Worldcon, Forrest J. Ackerman y su amiga Myrtle R. Jones aparecieron en los primeros trajes de sci fi de entre los 185 asistentes. El futuro editor de "Los Famosos Monstruos de Filmland" fue vestido como un piloto estelar y su acompañante femenina, de un personaje de la película "Cosas que Vienen". Ambos fueron creados a partir de los elementos imaginativos de escritores y fans, dándole al evento un matiz totalmente nuevo y original además de llamativo.

Frederik Pohl, en su libro "El Modo en el que el Futuro era", describió a la singular pareja como "vestidos con mucho estilo a la moda del siglo XXV", pero temió que ellos empezarían algo, que establecerían un precedente. ¡Y estaba en lo correcto! El éxito de esos trajes en ese año, provocó que algunos otros asistieran con sus propias creaciones a la siguiente entrega de la convención.

Actualmente, muchísimas décadas después, el fanatismo del disfraz ha venido a representar un gran sector de la audiencia recurrente. Artistas como Kelly Freas, Wendy Pini y Tim Hildebrandt; autores como Julian May y L. Sprague de Camp; y fanáticos por centenares, se presentan ataviados con disfraz. Grupos, como "Los Caballeros del Reino Unido of St. Fantomy", "La Sociedad para el Anacronismo Creativo" y "El Gremio de los Diseñadores de Vestuario Internacionales", llevan a cabo negociaciones y ceremonias disfrazados, y la mascarada se ha convertido en el evento central de las convenciones, aún de las más importantes.

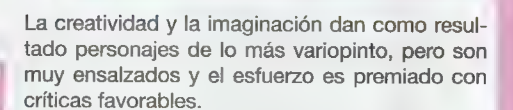
Pero hay una discusión recurrente entre los chicos y chicas que gustan del arte del disfraz: ¿Es lo mismo ponerse un disfraz cualquiera que hacer cosplay? Por muchos años, el fanatismo por disfrazarse fue encasillado como propio de las convenciones de ciencia ficción y fantasía, principalmente en Norteamérica. Entonces, Nov Takahashi (de Estudio Hard) acuñó el término "cosplay", como una contracción de las palabras del idioma inglés "costume" y "play". Él se inspiró en la mascarada de la Worldcon, realizada en 1984 en Los Angeles, California. Sus entusiastas reseñas sobre la convención en las revistas japonesas dedicadas al género de la ciencia ficción hicieron despegar el movimiento japonés del cosplay.

La idea se arraigó profundamente en la mente de los lectores japoneses y la adaptaron a su modo, vistiéndose de sus personajes favoritos de anime y manga. En cuestión de pocos años, los fanáticos incluyeron un amplio abanico que, a imitación de Estados Unidos, incluía además al género del cómic y el multicitado de sci fi. Entonces a mediados de los noventas, todas las cosas novedosas de Japón, como los libros manga, los videos y la mercancía afín a ellos, tuvo un ingrediente más: la introducción del cosplay como tal. Por este detalle, muchos norteamericanos consideran esta actividad como una especie de reimportación (cuestión de enfoques), aunque esta parte de la historia de su pasatiempo sea cuestionable, pues la mayoría opina que fue de origen completamente japonés con las características como las conocemos hoy día.

Otro hecho que hace una diferenciación entre Norteamérica y Japón, es el tema y elaboración de los disfraces. Los trajes norteamericanos siguen primordialmente el modelo marcado por la Worldcon, es decir, los practicantes elaboran sus propios disfraces a partir de diseños originales en las convenciones locales.









La creatividad y la imaginación dan como resultado personajes de lo más variopinto, pero son muy ensalzados y el esfuerzo es premiado con críticas favorables.

Por el contrario, en Japón la mayoría de los disfraces están enfocados en un personaje preexistente y la persona que porta el traje, además de haber cuidado los pormenores de los accesorios, trata de actuar, en una especie de representación teatral, como el héroe, villano o lo que sea que haya escogido con la mayor exactitud posible. Si bien en Japón es un pasatiempo principalmente para los jóvenes, las jovencitas que desean divertirse un rato también los hacen. En Norteamérica es una actividad divertida que practican desde niños hasta adultos mayores de los estilos de vida más contrastantes que uno pudiera imaginarse. Esto puede corroborarse al asistir a la Worldcon o a la Costumecon, cuyas galerías fotográficas son prueba perenne de la importancia que tiene el cosplay en esta parte del planeta. O, sin ir tan lejos, ahora la red muestra cientos de páginas de cosplayers norteamericanos orgullosos de serlo con tanta calidad como sus contrapartes de Oriente.





ELECTRONIC GAME SHOW 2006

El pasado mes de octubre se celebró en la Ciudad de México el EGS, el único evento de videojuegos que se celebra en el país. La edición pasada del EGS 2005 fue liderada en su totalidad por el Xbox360 que debutaría en diciembre. Las expectativas para este año fueron altas, pues las tres consolas de nueva generación estarían juntas para demostrar sus capacidades.

Por M. M.
Fotografías adrmx

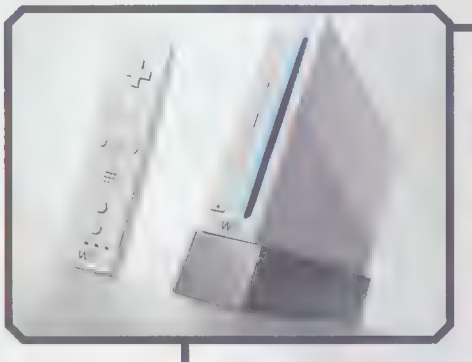


LA LLEGADA DE LA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS A NUESTRO PAÍS

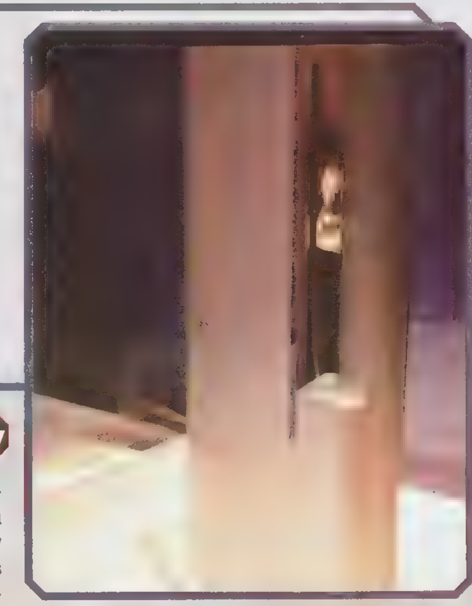


Nintendo tuvo mucha mejor presencia este año con respecto al anterior. En la edición pasada, su principal atractivo fue el DS, pues al Gamecube ya comenzaba a pesarle la competencia. Pero este año fue diferente, ya que presentó la consola de siguiente generación, el ya conocido Nintendo Wii, con el cual podías jugar en la parte de arriba del "both", pero sólo para las personas que compraron pase VIP y para otras que formaron parte de la compaña "Toma el Control", dedicada a combatir la piratería. En el "both" podías jugar algunos títulos como *WII Sports* y, por supuesto, el tan esperado *The Legend of Zelda Twilight Princess,* que fue el más atrayente y recibió los mejores comentarios. Debo decir que este juego tiene unas gráficas muy atractivas y muy similares a las manejadas por el Gamecube, pero eso no importa, pues el modo de juego es sumamente entretenido y adictivo.

Sin duda, Nintendo dejó un excelente sabor de boca a todas las personas que acudieron al espacio de la gran N. Desde este momento, se puede ver que la apuesta de nintendo por un modo de juego más entretenido en lugar de gráficas espectaculares va por excelente camino. Seguramente su nueva consola tendrá mucho éxito.







Sin lugar a dudas, el "both" de Sony era lo primero que la mayoría de los visitantes buscaba al entrar a la sala de exhibición. ¿Por qué? Muy sencillo, la razón se llama PlayStation 3, la más revolucionaria consola de videojuegos que se encontraba por primera vez en la Ciudad de México. A estas alturas ya se sabe cómo es, cuánto va a costar, sus características, pero lo que todos queremos es poder probar la consola, tener en nuestras manos el control y ver con nuestros propios de lo que es capaz esta pieza de 600 dólares. Pero repasemos un poco lo que mostró Sony en este EGS.

El "both" de Sony era bastante amplio y muy atractivo. Se encontraba seccionado en tres áreas: la primera de ellas y la más amplia era el área dedicada a su consola portal, el PSP. En casi todo el piso estaban representados distintos lugares en donde podemos aprovechar esos tiempos muertos jugando con nuestro PSP, como en una habitación, en una banca en el parque, en la parada del autobús e incluso en el avión, sí había representada una sección de avión con todo y sus cómodos asientos, equipados con los más recientes títulos para el PSP.

El segundo espacio dedicado al PS2, que este año se redujo bastente con un total de 10 títulos diferentes, exhibía las últimas novedades para la consola, con la desventaja de ser un lugar demasiado reducido para poder jugar y, créanme, provocaba que mucho de los asistentes, de plano, no quisieran entrar, prefiriendo formarse en la fila que llevaba a la parte superior del "both", la cual estaba adornada por unas paredes rojinegras con el logo del PlayStation 3.



El tercer espacio estaba en la parte superior del "both", donde se encontraba el poderoso PS3. Al subir las escaleras, te encontrabas con cuatro enormes pantallas de 60 pulgadas que mostraban videos de los nuevos juegos de dicha consola, a los cuales podías disfrutar cómodamente sentado en unos pequeños taburetes. En el centro había un aparador donde se exhibía el PS3; allí podías apreciarlo en todo detalle. Sin embargo, no se podía jugar con la consola, pues sólo era de exhibición. Así es la consola más esperada por los videojugadores mexicanos: estaba frente a ellos, pero no podían jugar con ella, resultando un tremendo fiasco (esta es una opinión personal, pues en realidad solamente valía la pena ver la consola en físico, ya que los videos son los ya conocidos por todos).



Microsoft

Microsoft sigue preocupándose por el marketing de su nueva consola, pues nuevamente Xbox fue la de mayor presencia en esta edición del EGS, con su frecuente representación en el mercado mexicano que no descuida en ningun momento. El "both" de Microsoft estaba compuesto por varias secciones: una de exhibición, donde podíamos ver en pantallas HD los avances de los futuros juegos a estrenarse por la consola; otra de prueba, donde obviamente podíamos jugar los demos que ya están a la vuelta de la esquina; y, por último, un pequeño domo de *Gears of War*, donde podíamos jugar uno de los niveles de este impresionante título.





Un dato curioso es que, al salir del domo, unas lindas edecanes te tomaban una foto de recuerdo. Hay que mencionar que las pantallas donde jugábamos con *Gears of War* no estaban a la vista del público, por lo cual sólo se podía disfrutar por los afortunados y pacientes videojugadores que decidieron esperar cerca de 30 minutos para poder echarle mano a esta prometedora pieza.

Microsoft apoyó de lleno las competencias de videojuegos que se llevaron a cabo durante los tres días, como la final de *Latin Gamer* y la final de la competencia *Madden Challenge* que es organizada por EA Sports y NFL. Dicha competencia es a nivel internacional con la participación de países como Alemania, Canadá, Inglaterra, Estados Unidos y Japón. Los finalistas mexicanos viajarán a Hawai representando a nuestro país en una competencia por el premio de 100 mil dólares.

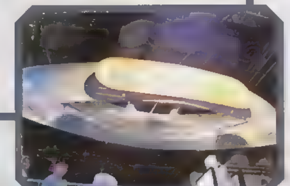


LO QUE HACE FALTA

Es de gran importancia que los desarrolladores entren en contacto con la prensa nacional para así poder fortalecer la industria de los videojuegos en México, pero en el EGS fue inexistente, por lo cual sólo se trató de una exhibición de videojuegos, y faltaron conferencias para enriquecer el evento.

Haciendo un sondeo rápido con los asistentes, la mayoría opinó que lo mejor del evento fue la presentación de la consola de Nintendo, seguida por la aparición del demo de *Gears of Wars* y, por último, el modeo de exhibición del PS3; incluso algunos antepusieron a las edecanes y el Stand de Gameplanet que trajo al creador del videojuego *Wining Eleven*. A groso modo, éstas son las opiniones del público y yo sólo me limito a darlas a conocer a todos los lectores de *Akiba-Kei*. Eso es todo por esta ocasión. Hasta luego y nos leemos después, cuando el director me dé chance.





egs



BREVES DE AKIBA-KEI

Bueno bueno, por lo visto nos encontramos otra vez. Saben, en una ocasión mi madre me dijo: "si vas a ser chismosa que al menos valga la pena", obviamente ya se imaginaraán por qué tomé este trabajo, je, je, además de ser una fan del anime, claro está. En fin, veamos qué noticias tenemos para esta ocasión,

ANIMACIÓN DEL "CHAVO", NADA DEL OTRO MUNDO

Bueno, la animación del "Chavo del Ocho" resultó ser, como se diría vulgarmente, una llamarada de petate (por Dios, qué populachera ando hoy). Si bien la cadena Televisa le dio mucha importancia promocionándolo en el extranjero y con la fabricación de una línea de juguetes, los únicos que se sintieron agraciados con el resultado fueron los fans de hueso colorado. El proceso de animación usado es una fusión entre animación tradicional y fondos 3D que desafortunadamente no logra una interacción suave y fluida entre estos dos elementos. La realización corrió a cargo de la compañía Anima Estudios, conocida por trabajos anteriores como "Magos y Gigantes", "Imaginum" y los cortos de "Poncho Balón" transmitidos por Cartoon Network, con chistes y fórmulas viejas. El argumento es una copia fiel a la versión actuada. El producto se salva entre la audiencia infantil, pero tal vez un guión más fresco hubiera sido mejor para acercarlo al público juvenil.

Copyright © Roberto Gómez Bolaños, Televisa, Anima Estudios

VANGUARDIA EDITORES ESTRENA NUEVA PUBLICACIÓN DEDICADA AL COSPLAY

Buscando complacer a los fans del cosplay, ansiosos por una publicación especializada en el interesante y amplio mundo del disfraz, nuestra casa editorial arranca con un proyecto muy ambicioso, la primera revista nacional especialista en el tema: COSPLAY. En sus páginas encontrarás reportajes tips, así como entrevistas a los exponentes de este arte. Recuerda, si eres fan de los disfraces y quieres iniciarte en este medio o simplemente te gusta todo lo que tenga que ver con lindas niñas haciendo cosplay (sí, no se hagan, montón de pícaros, je, je), esta publicación es para ti.

"THE ANGEL EGG", LA OBRA DEL ILUSTRADOR DE "FINAL FANTASY" EN ACCIÓN REAL



Ya hace mucho que la animación "Tenshi no Tamago" o "The Angel Egg" ("El Huevo del Ángel"), título con el que constantemente se le ve en las matinés del canal HBO, viera la luz por primera vez. Una auténtica obra del cine de arte, en cuyos diseños podemos ver el trabajo de Yoshitaka Amano, ilustrador y diseñador de personajes de la saga de videojuegos "Final Fantasy", ahora bajo la batuta del director Mamoru Oshi, reconocido por trabajos como "Avalon" y "Gosth in the Shell". Podremos ver una versión en *live action*, donde algunas fuentes afirman que el guión no llevará la misma línea que la animación original, cosa que no es extraña en los trabajos de Mamoru. Curiosamente lo que muchos esperan ver es cómo el director se las ingeniará para poner a su clásico perro Basset Hound que ha sido su sello característico en cada trabajo (no lo nieguen, el pequeño perro es un amor).

NUEVA PELÍCULA DE ESTUDIO GHIBLI



Es obvio que una mente tan activa y creativa como la del maestro Hayao Miyasaki no se le puede tener quieta por mucho tiempo, ya que su casa productora Estudio Ghibli nos deleitará con un nuevo largometraje titulado "Gedo Senki", el cual estará basado en el trabajo de la escritora Ursula K. LeGuin, más especificamente en su serie de libros conocida como "Terramar" ("Heathsea"), que es una saga con cinco títulos y tiene los siguientes nombres: "Un Mago de Terramar", "Las Tumbas de Autan", "La Costa Lejana", "Tehanu" y "El Otro Viento"; además de una novela titulada "Cuentos de Terramar". Seguramente muchos ya habrán relacionado dicho título con una anterior producción live action de "Terramar". Al igual que ésta, el guión se centrará en el hechicero Ged y sus aventuras. Para aquellos que quedaron encantados con "El Viaje de Chihiro" y "El Castillo Vagabundo", ésta será una magnífica oportunidad para disfrutar de la magia y la fantasía de Ghibli. Aún no hay fechas para el estreno en nuestro país, pero seguramente con los buenos antecedentes que han tenido anteriores películas de Miyasaki en las salas de cine mexicanas, es más que seguro que la tendremos pronto de este lado del océano.

ROBOTECH, THE SHADOW CHRONICLES



Como un nuevo eslabón entre las tres series originales que conforman el conjunto conocido como "Robotech" (Macross, Souther Cross y Mospeada), la empresa Harmony Gold ha preparado un homevideo llamado "Robotech the Shadow Chronicles". Como muchos recordarán, ésta no es la primera vez que la Harmony Gold produce una animación para darle veracidad al universo creado (o, mejor dicho, fusionado) por Carl Macek. Anteriormente la firma, buscando unir la historia de Macross y Souther Cross, mandó producir un especial de baja calidad visual y argumental sobre la boda de Rick y Lisa. Afortunadamente gracias a una mejora en visual, a las modernas técnicas de animación y a los efectos 3D, "Shadow Chronicles" superará por mucho la anterior producción. El estreno se esperaba para fines de 2005, pero problemas administrativos retardaron su salida, la cual se planea para noviembre de este año. Para aumentar la expectativa, la campaña publicitaria viene acompañada de un cómic introductorio, editado por DC; además de un extenso merchandising y la idea a futuro de crear una nueva saga televisiva. Sólo el tiempo y las ventas decidirán si ésta será la nueva gansa de los huevos de oro para Harmony Gold o el fracaso que los sumirá en el olvido (oh, cómo me gusta ser cruel).



Akíba-Tu correo

Ya ha pasado tiempo desde que jugué con mis cartuchos de *Neo Geo*, y durante la realización de este número no pude evitar recordar mis viejos tiempos y sacarlos del baúl de los recuerdos, o, mejor dicho, del cajón donde guardo mis cosas viejas, sólo para hacerme un enorme callo de gamer, que al momento de escribir estas líneas me duele como la peor quemadura que alguien se haya echo en su vida (¡Ay!). Pero con todo y mis dolencias, es mi deber como akiba contestar sus cartas y mostrarle al mundo entero que ningún callo es tan grande ni tan doloroso como para no disfrutar del fantástico mundo de la animación y, claro está, de los videojuegos.

FRANCISCO MIGUEL MAY SALAZAR

Pongo un 100 de calificación en todo, pero me gustaría que en la revista Akiba-kei, en vez de que sólo pongan datos de las series, pusieran dónde podemos, nosotros los otakus, conseguir los animes al igual que los mangas. Sin enredos en la revista, les sugiero que cuando pongan las reseñas esté la clasificación, por ejemplo (espero que pronto pongan su reseña). Sé que esta serie "Onegai Twins" es clasificación shojo +15, pero hay otra como "Canvas" que no sé si es shonen, shojo, yuri, u otra. Eso es una, y otra muy importante que pongan cuántos episodios cuentan. Espero que no lo tomen a molestia, pero sólo es sugerencia. También les pido de favor que publiquen mi correo electrónico para que tenga mas amigos, gracias. Mi correo es: resi_evil-may@hotmail.com (como está escrito es), sayonara.

¡Uuy! Un cien cerrado.

Ni en la escuela nos habían dado una calificación tan alta, gracias Francisco. Con respecto a las sugerencias que nos das, preferimos no poner esta clasificación por dos razones: una es que muchas veces estas calificaciones vienen de acuerdo a estándares del país de origen, que pueden variar dependiendo de en qué país se comercialice y, en otros casos, se basa en la opinión particular de los redactores de las revistas que las incluyen. Por otro lado, no lo incluimos para evitar que nuestro formato de revista se pareciera más a otras publicaciones del género. Incluimos tu dirección de coreo que nos pediste, esperando que tengas muchas amistades tan buena onda como tú, bye.

YULISSA LIZETH ROJAS HERNÁNDEZ

Hola, mi nombre es Yulissa, éste es el segundo correo que mando (no estaba segura de a qué correo debía mandarlo) y quería decirles que me gusta mucho su revista (ya he leído hasta el 9). "School Rumble" es una de las series que más me gusta (me encantan los líos amorosos que se forman). Por ello, al ver que venía el nombre en la portada del número 9, la compré de inmediato (lástima que no traía póster de esta serie (-.-), por cierto, entre la descripción de los personajes creo que faltaron Karasuma y Hanai), aunque también me llamó la atención la de "Onegai Teacher" (me encanta el personaje de Morino, que por cierto destaca más en "Onegai Twins"). La verdad también tenía curiosidad de saber por qué cambiaron la presentación de los pósters dobles a partir del número tres (es una pequeña duda, por favor, no se ofendan). Bueno, creo que eso es todo, espero que sigan adelante, nos vemos.

¡Qué tal, Yulissa!

"School Rumble" es una historia por demás divertida. Ojalá y te haya gustado la reseña de la segunda temporada ("Nigakki") que incluimos en este número, ahora sí no podrás decir que no incluimos póster. A propósito de pósters, aprovecharé para contestar tu pregunta. Anteriormente habíamos comentado que el motivo de la nueva distribución de los pósters en la revista obedece a una cuestión de precios. El acomodo doblando los pósters se tenía que realizar a mano en los talleres de impresión, lo cual aumentaba el costo de la revista y retrasaba su salida. De no haber hecho ese simple cambio en la posición de los pósters al aumentar el precio en el número 4, éste hubiese sido más alto. Nos disculpamos por omitir las fichas de Karasuma y Hanai. Esperamos que la fe de erratas que incluimos compense nuestro error. Prometemos jalarle las orejas tanto al autor como a Dávalos por dormirse en sus laureles y no darse cuenta.

ERIC GARDUÑO MORALES

Antes que nada les escribo para decirles que su revista está bien... (agreguen la palabra que más les guste). Pero también les escribo para dar una queja no muy grande, pero a fin de cuentas una queja. En lo personal no me gusta que no pongan los nombres originales de los personajes de las series, y también no me gustaría que cayeran en las cosas que hace la competencia (ya saben a cuál me refiero). Eso de hacer especialitos de cada cosa que parece que se les acabaron las series. También les quiero pedir que reseñen series no tan conocidas como "Read or Die The TV", así como los OVAS de la misma, "Eureka Seven" y también reseñas de "Onegai Teacher" y "Onegai Twins". Por el momento es todo, y me despido no sin antes pedirles que publiquen mi e-mail para hacerme de amig@s con los mismos gustos.

Pues, ¿qué te podemos decir?

Ojalá te haya gustado el especial de animaciones de SNK, que nace de las peticiones que los lectores exponen en sus correos. Esperamos que en un futuro los especiales de la revista sean exactamente éso, números especiales fuera de la edición normal, así podremos satisfacer a todos nuestros lectores como se merecen. Aquí está tu dirección, con la que podrás conocer a más personas que compartan tus gustos y aficiones en este maravilloso mundo animado de Akiba-kei, ceom_85@hotmail.com

ALEJANDRO RODRÍGUEZ

¡¡Hola, amigos de Akiba-kei!! Para empezar debo agradecerles mucho, ya que esta revista es mi favorita, porque hacen un trabajo estupendo. Espero que sigan así por muchos números más. Me llamo Alex Rodríguez y soy un fan de Campeche. Me gusta la manera en que tienen de reseñar las series, incluyendo los datos técnicos que añaden. He de decirles que por este lado del país son muy pocos los que nos gusta el anime y manga, y, si los hay, de seguro están escondidos, ja. Deberían de traer convenciones de anime y manga por estas tierras, porque también aquí hay fans del anime. Aunque sé que por allá hay más que por acá, no nos deberían de abandonar ¡¡Sniff!! Me gustaría que hicieran un especial de pósters de las chicas más bellas del anime, je, je. Todos los fans se los agradeceremos. Por mi parte es todo, sigan así y hasta luego. No mando dibujos por que soy mal dibujante, je, je.

Un saludo a todos nuestros amigos lectores de Campeche.

En especial a ti. Sinceramente es una lástima que cosas tan fascinantes como el anime no lleguen a todos los rincones del país. Una convención o ciclo de animación no estaría mal, tal vez el equipo se anime con el apoyo de la editorial en ir un día de estos y darte una gran sorpresa, digo, nada se pierde con intentarlo, ¿no crees? Sobre el especial que nos pides, no está muy lejos de realizarse y, como siempre les decimos a nuestros lectores: "ten paciencia que ya pronto habrá grandes sorpresas". A propósito, no creas que te has salvado de mandarnos un dibujo, je, je. Estaremos en contacto, bye.

HOLA, NY HAO.

Mi nombre es Mayela, pero me gusta más que me llamen Ukyo. Escribo para felicitarles por su revista, está increíble. Lástima que por aquí no se puedan conseguir tanto, ya que estamos casi en el fin del mundo, ^_^ lejos de la civilización. Pero de cualquier modo me encantan, las que he podido leer. Me gustaría muchísimo que hablaran de "Ranma 1/2", aunque hay quien dice que no tiene caso y que ya pasó de moda. Yo opino que no y me encanta. Además de otros animes, éste es mi favorito. Espero que publiquen mi correo, porque quiero tener muchos amigos akiba-kei. Mi correo es: RanmaUkyo_Aion-KOF_MayaNatsume@hotmail.com SAYONARA

Efectivamente

"Ranma 1/2" es bastante divertida y su creadora la mangaka Rumiko Takahashi siempre nos sorprende con nuevas historias y personajes. Y sólo para ti pronto tendremos un reportaje de esta gran mujer y sus más grandes obras.

SANDRA MARISOL OLGUÍN MORALES

¡¡¡HOLA, AMIGOS DEL AKIBA-KEI!!! Me llamo Mary, tengo 17 años. Les escribo para felicitarlos por el estupendo trabajo que hacen con su revista. Aunque la verdad llevo muy poco tiempo de comprarla, ya me encantó, y para pedirles que en un espacio que tengan escriban sobre "Mythical Sleut Loki", "The Prince of Tennis", "Hungry Heart", "Dear Boys", "Saikano" y de otros animes que ahora no recuerdo el nombre. De nuevo muchas felicidades.

Gracias, Marisol.

Sabes que estamos para servir a todos nuestros grandes lectores que nos dedican su valioso tiempo escribiendo sus cartas para ayudarnos a ser mejores cada día. Tendremos muy en cuenta tus propuestas y peticiones, y si recuerdas los nombres de los animes que no recordabas siéntete con la libertad de volvernos a escribir. Estamos para servirte.

HOLA, MI NOMBRE ES LUIS ALFONSO AGUILAR.

Y quiero decirles que su revista es la mejor. Espero que algún día hablen de mis series favoritas que son: "TSUBASA", "MABURAHO" y "OURAN HIGH SCHOOL". Y manden saludos a mi amigo Jorge del (censurado).

Con gusto le mandamos un saludo a tu amigo.
Te agradecemos por tus comentarios. Sólo no nos pidas que digamos lo que está censurado, recuerda que somos una revista familiar.

HOLA A TODOS MI NOMBRE ES MIRIAM.

Soy de Jalisco y me encanta su revista. La mera verdad está súper chida su revista. Quisiera pedirles que hicieran algún especial de "Sailor Moon", se los agradecería mucho. Y, porfa, pongan algunos pósters de "Sailor Moon". Quisiera que publicaran mi correo para que se pusieran en contacto conmigo personas que también les guste "Sailor Moon. Mi correo es: lindsay_lohan_rodriguez@hotmail.com. Bueno, pues, se los agradecería mucho y felicidades por su revista, la verdad es que se lucieron. BYE

Gracias, Miriam.
Aquí en la editorial hacemos todo lo posible para que puedas disfrutar de una revista de calidad, amena y muy divertida. Seguramente habrá muchas personas como tú que gusten de "Sailor Moon", por lo que incluimos tu correo esperando que encuentres y formes un gran grupo de admiradores.

MARISOL SOLÍS CASTILLO

Hola¡ Sólo quiero felicitar a todo el equipo que hace posible tener este súper revistón que es Akiba-kei. Por cierto, me encantó el reportaje "Diosas del anime". Bueno, en realidad no sólo quiero felicitarlos (je,je), también escribo porque me gustaría ver en pósters de próximas ediciones a los galanes del anime, porque como que he visto más pósters enfocados al publico masculino por ahí. También me gustaría pedirles (ya sé, qué latosa soy) un reportaje sobre los villanos más graciosos y simpáticos del anime. Sin más por el momento me despido, no sin antes hacerles saber que no perderé oportunidad de comprar publicaciones futuras. Besitos, de su amiga Marisol.

A que no esperabas.
Ver este mega póster de KoF que incluimos en esta edición. Un par de mangos, si me permites decirlo, je, je. A propósito de villanos, seguramente hay muchos y muy guapos y malvados para hacer un buen especial que deje a muchas de nuestras lectoras con la baba en los labios, ups creo que ya me pasé. Gracias por tus comentarios y no te pierdas nuestros próximos números, bye.

Amigos y amigas lectoras, les recordamos que ya pueden mandar sus dibujos a nuestra dirección para verlos publicados. Así que si quieren que sus dotes de mangaka tengan un lugar, estas páginas estarán reservadas sólo para ustedes:
Revista AKIBA-KEI, Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. CP. 06400. México D.F. o a nuestro correo electrónico akiba_kei@vanguardiaeditores.com

esperamos con ansias tus cartas


YA HAY SUSCRIPCIONES
AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU
Adquiere tu suscripción
pagando únicamente
12x
$240.00
SIN GASTOS DE ENVÍO
RECIBE COMPLETAMENTE GRATIS
3 EDICIONES DE LA REVISTA
GAME CARD
TCG
ARTE-ROL-VIDEOJUEGOS
Sujeto a existencia
REALIZA TU PAGO ¡YA!
• TARJETA DE CRÉDITO • DEPÓSITO BANCARIO
1) BANAMEX Suc. 0637 Cuenta No. 1860841 ó HSBC Suc. 0959 Cuenta No. 4013318969
a nombre de Representaciones Editoriales Internacionales, S.A. de C.V.
D.F.
15 00 48 00
Interior
01 800 288 80 10
¡NO LO PIENSES MÁS LLAMA AHORA MISMO!
www.suscribeteonline.com